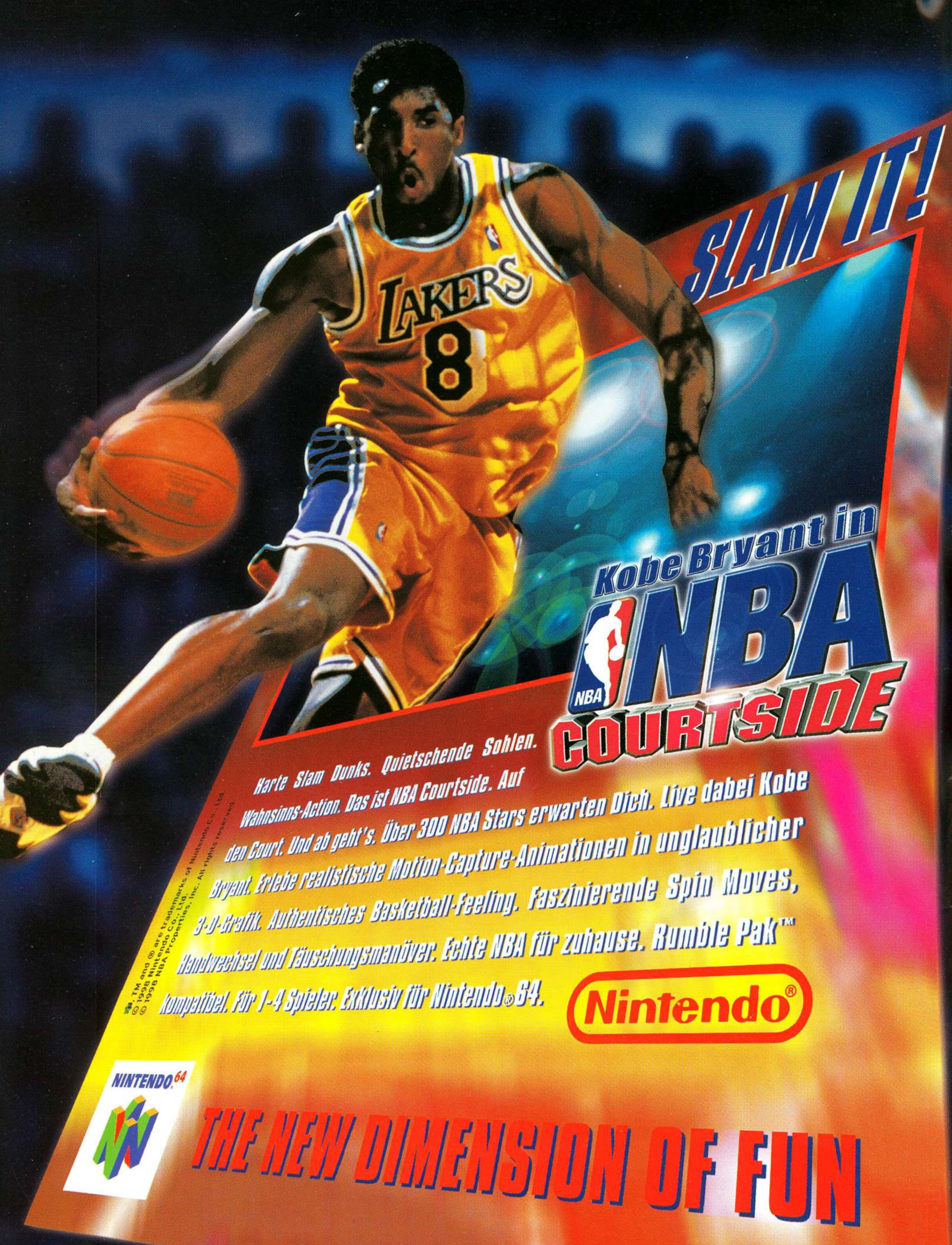


TIPS & TRICKS: TEKKEN 3 & DIABLO // E3-PREVIEW SPECIAL
KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS
"The VIPER - Issue"
ISSUE 30 V2f·07/98
Österreich: 48 ÖS
Schweiz: 5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: 7900 Lit
Spanien: 650 ptas
Zum Trostpreis von nur noch
5,80 DM
4 394081 005808 07
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
7/98
NINTENDO • SEGA • SONY
NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION
Dreamcast.
SEGA DREAMCAST
OFFIZIELLE INFOS ZU SEGAS 128-BITTER
PlayStation
ROAD RASH 3D
HEIßE ÖFEN & HARTE SCHLÄGE
NINTENDO 64
BANJO - KAZOOIE
DIE NEUE JUMP'N RUN REFERENZ?
PHÄNOMENALE 116 SEITEN
HEART OF DARKNESS
DAS LEGENDÄRE KULTSPIEL ERSTMALS ANGESPIELT
METAL GEAR SOLID
2X RIESENPOSTER
• FORSAKEN
• BATMAN & ROBIN
SUPER GEWINNSPIEL
• MIT ACCLAIM NACH ENGLAND
• 3 X AIRBRUSH-PLAYSTATION
VIPER
DAS SENSATIONELLE BALLERSPIEL MADE IN GERMANY
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN



SLAM IT!
LAKERS
8
Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE
Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.
Nintendo®
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN





Liebe Leser,

an erster Stelle möchte ich mich im Namen der Redaktion für die zahlreichen Antwortschreiben auf unseren BPjS-Brief bedanken. Wir werden die Schriftstücke umgehend an das Familienministerium in Bonn weiterleiten. Die aktuellen Ereignisse zeigen, daß unser Aufruf zur richtigen Zeit kam, denn wie manch einer von Euch vielleicht angesichts des fehlenden Angebots in den großen Warenhausketten schon bemerkt hat: Resident Evil 2 befindet sich seit Anfang Mai auf der berühmt-berüchtigten Liste für jugendgefährdende Schriften. Wie wir mitgeteilt bekamen, wurde der Titel im Eilverfahren von einem Dreiergremium bewertet und indiziert. Zwei Mitglieder der BPjS und ein Kreisjugendpfleger kamen einstimmig zu dem Ergebnis, daß Resident Evil 2 zukünftig Jugendlichen unter 18 Jahren nicht mehr zugänglich gemacht werden darf. Zudem darf keinerlei Werbung in für Minderjährige zugänglichen Medien mehr veröffentlicht werden, d.h. auch keine Artikel, Tests, Cheats etc. mehr zu diesem Titel.

In Deutschland gibt es mittlerweile ca. 1,5 Millionen PlayStation-Konsolen. Resident Evil 2 hat weltweit alle Rekorde gebrochen (bspw. der Verkauf von 80.000 Spielen und ein Umsatz von 12 Millionen in nur vier Tagen in England) und würde sicherlich auch in Deutschland für Gesamtumsätze weit jenseits der 50 Millionen DM-Marke und für verstärkten Hardwarekauf und damit verbundene Softwarekäufe sorgen. Von den Umsätzen einer ausstehenden PC-Umsetzung, dem zu erwartenden Sequel sowie Merchandising und der kostenlosen Werbung für den Film ganz zu schweigen.

Im Falle von Golden Eye für das Nintendo 64 kann man angesichts des Indizierungswahns wiederum nur den Kopf schütteln. Nintendo of Europe bot das Produkt schon gar nicht erst in Deutschland an, um den deutschen Behörden Konformität mit ihrer Politik zu demonstrieren. Da Händler das Spiel allerdings zu Beginn aus den USA und mit der PAL-Veröffentlichung aus dem europäischen Ausland importierten, schlug die BPjS wie zu erwarten gnadenlos zu. Wieviele Konsolen hätte man wohl in Deutschland an ein erwachseneres Publikum absetzen können, wären Spiele wie bspw. Golden Eye oder Quake für Nintendos 64-Bitter wie in jedem anderen Land frei erhältlich?

In einer Zeit, in der reihenweise Softwarehändler aufgrund einer abnorm wachsenden PlayStation-Raubkopiererszene Pleite gehen, wäre ein finanzieller Push sehr willkommen gewesen. Auch wir Multiformatmagazine, die wir vor allem in Deutschland langsam an Boden verlieren, weil die Alterskluft zwischen PlayStation- und Nintendo-Spielern künstlich vergrößert wird, leiden enorm unter Indizierungen. Keine verkaufsfördenden Artikel über Mortal Kombat 4, Quake II, Resident Evil 3, Final Doom 2 usw. werden dazu führen, daß eine Redaktion samt Anzeigenabteilung, also durchschnittlich zehn Arbeitnehmer, eventuell ihren Laden doch nicht dichtmachen müssen (Wegen der Indizierung von Resident Evil 2 gingen bspw. dem CyPress-Verlag Anzeigeneinnahmen in Höhe von über 30.000 DM durch die sprichwörtlichen Lappen. Außerdem werden wir auf den Auflagenschub, den wir mit dem Resident Evil 2-Titelthema der Märzausgabe hatten, nächstes Jahr wohl verzichten müssen. Allein uns entsteht durch den Beschluß dieses niedlichen Gremiums ein Schaden weit jenseits der 100.000 DM-Grenze. Unseren Mitbewerbern um Eure Gunst geht es da keinen Millimeter besser. Danke schön, BPjS).

Ja, liebe Leute, man muß es einmal ganz krass sagen, während Europa zusammenwächst und ein Markt werden will, sitzen bei uns in Deutschland erhobene Zeigefinger und Paragraphenreiter, die bspw. Bauanträge expandierender Firmen solange ablehnen, bis man entsprechende Projekte und die daran zu knüpfenden Arbeitsplätze eben im Ausland realisiert. Genauso nebensächlich entscheiden drei (!) Mitglieder eines Gremiums indirekt über Millionenumsätze, Arbeitsplätze und die Zukunft eines im Gegensatz zu vielen anderen Branchen im Aufschwung befindlichen Wirtschaftszweiges. Nur weil man nach wie vor in puncto Videospiel den vorpubertierenden, bematschten zukünftigen Terroristen und Radikalen im Sinn hat, der animiert durch eine Partie Resident Evil 2 die Gesamtbelegschaft seiner Sonderschulklasse inklusive Sozialpädagoge und Jugendpfleger mit der Käseraspel häuten könnte. Da haben wir jetzt hoffentlich ein gutes Gewissen, wenn der kleine Brutaloazubi, sofern er bspw. in Leer, Meppen, Lingen, Neuenkirchen, Osnabrück, Münster, Aachen, Saarbrücken, Karlsruhe, Innsbruck oder Freiburg wohnt und mal eben zum Einkaufen indizierter Medien ins europäische Ausland fährt, seine Spiele zumindest nicht in deutschen Geschäften erworben hat! Sind eigentlich Jugendliche, die mehr als zweihundert Kilometer von den Grenzen zu den Nachbarstaaten entfernt wohnen, weniger gefährdet als die kleinen Grenzgänger? Sollte man Videospielhändlern, die weniger als zwanzig Kilometer von der Deutsch/Holländischen Grenze entfernt ihr Geschäft betreiben, teilweise Steuerbefreiung zuteil werden lassen, wenn die gewaltsüchtigen Teenager, angelockt durch den Geruch des Blutes, auch ein paar bei uns erhältliche Produkte im vereinigten Europa kaufen und wieder 100 DM im Ausland umgesetzt werden? Wird die Zahl der Zuschriften und Unterlassungsklagen aufgrund dieses Editorials, die mich wegen latenter Gewaltverherrlichung, Verharmlosung der Sachlage und Polemik zur Rechenschaft ziehen wollen, größer sein als die Anzahl der Schüsse, die ein Durchschnittszombie in Resident Evil 2 verträgt? Und, zuguterletzt, werden wir irgendwann aus unserem nationalen Alptraum, bestehend aus Spießigkeit und Bevormundung durch völlig weltfremde Menschen wieder aufwachen?

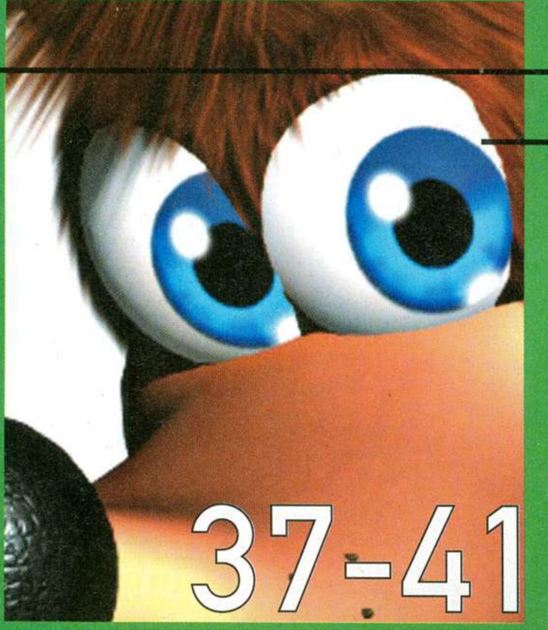
Mit zunehmender Bit-Zahl wird jedes actionorientierte Spiel sehr realistisch aussehen, deshalb sollte sich jeder, der in der deutschen Computer- oder Videospielszene als Arbeitgeber oder Arbeitnehmer fungiert, schon einmal die Nummer des lokalen Arbeitsamtes heraussuchen, ich habe das Gefühl, wir werden sie brauchen...

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

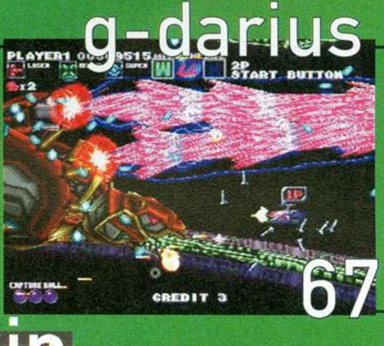
issue 30 · juli'98

banjo-kazooie



37-41

g-darius



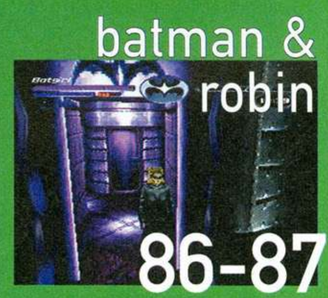
67

wreckin crew



45

batman & robin



86-87

golden goal 74



super match soccer 76

world league soccer 77

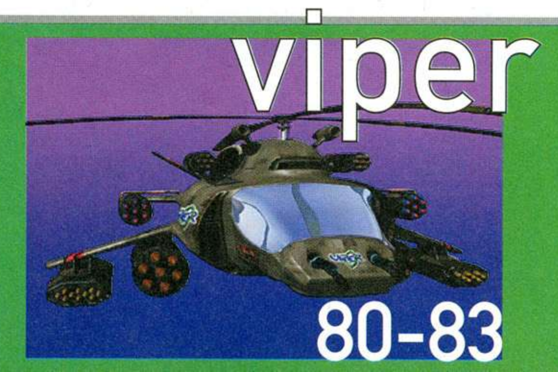
adidas power soccer



75

SPIELE TESTS 33-95

viper



80-83

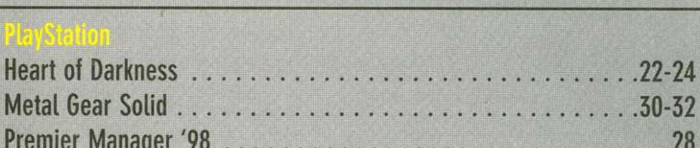
Farben
Normal
Keine
000c34m72g30s
000c36m76g0s
000c79m91g0s
045c0m100g0s
076c23m0g8s
100c0m100g0s
100c0m18g18s
100c100m0g0s
Cyan
Farbmarken
Gelb
Magenta
PANTONE 2645 CV
PANTONE 494 CV
PANTONE 637 CV
Rot
Schwarz
Schwarz Cyan
Schwarz FG
Schwarz Gelb
Schwarz Magenta

ausschneiden und sammeln!
(Teil 17 von 453)

>>inhalt

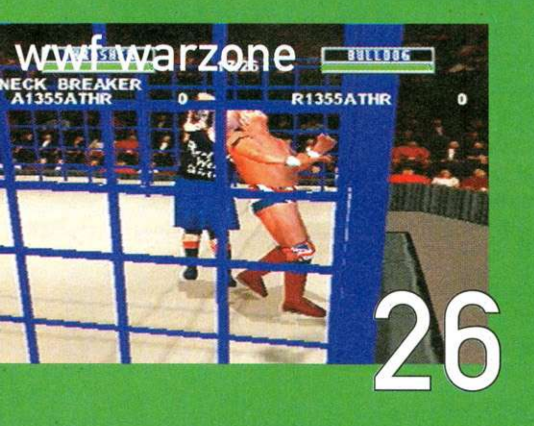
98-100

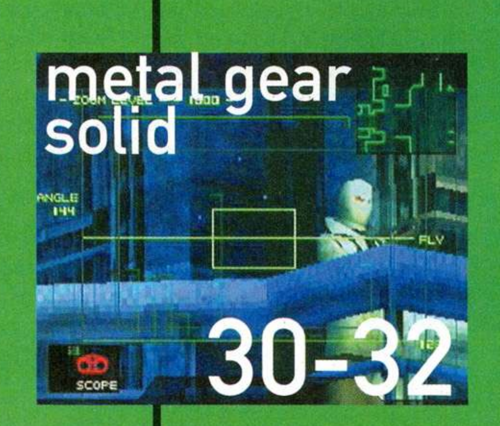
22-32



premier manager 28



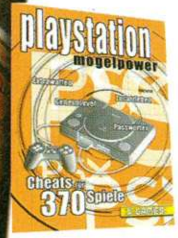






NEWS

Drei neue Lösungsbücher:



PlayStation Mogelpower

Der inoffizielle Mogel-Papst René Meyer (schreibt u.a. für unser Schwestermagazin play Playstation) beschäftigt sich auf 217 Seiten intensiv mit den besten Tips und Tricks für den erfolgreichen 32-Bitter. Jedoch hat er es nicht bei einem simplen Abdrucken sämtlicher Cheats belassen, sondern erklärt auch die genaue Funktionsweise des Game Busters und versorgt diese Hardware auch mit zahlreichen Codes. Sämtliche Cheats sind alphabetisch aufgeführt und teilweise mit Bildschirmfotos unterlegt. Wer das perfekte Cheat-Sammelwerk für seine PlayStation sucht, kommt an PlayStation Mogelpower nicht vorbei!

Bezugsquelle: .... *Buchhandel (ISBN 3-8272-9025-2)*
Preis: .... *19,95 DM*

Das Lösungsbuch - Das Ende der schlaflosen Nächte

Dieses Buch aus dem Hause Visio Nova enthält auf über 400 Seiten Komplettlösungen für folgende PlayStation-Spiele: Arc the Lad 1 & 2, Baphomet's Fluch 1 & 2, Beyond the Beyond, Blazing Dragons, Blood Omen: Legacy of Kain, Discworld 1 & 2, Castlevania - Symphony of the Night, Final Fantasy IV, Final Fantasy VII, Suikoden, King's Field 1 & 2, Little Big Adventure, MDK, Ogre Battle, Overblood, Resident Evil & D.C., Tomb Raider, Vandal Hearts und Wild Arms.

Wer mit einem dieser Spiel ernsthafte Probleme haben sollte, ist mit der Sammlung an Lösungshilfen gut bedient

Bezugsquelle: .... *Buchhandel (ISBN 3-9805885-1-3)*
Preis: .... *39,95 DM*

Game Breaker N64 Vol.1

Damit auch die Nintendo 64-Besitzer nicht zu kurz kommen, hat modern media den ersten Teil einer Cheatsammlung für eine Vielzahl von N64-Spielen veröffentlicht. Auf knapp 140 Seiten gibt es vom simplen Cheat bis hin zu ausführlichen Players Guides alles, was das Moglerherz begehrt. Zudem findet der Gamebuster-User noch eine ganze Menge nützlicher Codes, die den Frustfaktor einiger Spiele entscheidend senken helfen.

Bezugsquelle: .... *Buchhandel (ISBN 3-9805821-4-0)*
Preis: .... *24,80 DM*

64DD: Definitiv mit Memory-Extension



Mit der Auslieferung des 64DD wird auch gleich der Hauptspeicher des Gerätes erweitert. Um kurze Zugriffszeiten und opulente Hi Res-Grafiken zu ermöglichen, befindet sich im Lieferumfang ein 4MB Extension-Pack. Damit kommt das Nintendo 64 insgesamt auf 8MB. Zum Vergleich, Sonys PlayStation verfügt nur über 2MB. Damit wird jetzt auch klar, zu was der kleine Schacht vor dem Modulport dient, denn genau dort nimmt man den serienmäßig installierten Dummy heraus und setzt das 4MB-Modul ein. Um diesen Vorgang auch für Laien zu ermöglichen, wird auch gleich noch ein „Spezialwerkzeug" für diesen „hockkomplizerten" Eingriff mitgeliefert.



Square und Electronic Arts kooperieren

Electronic Arts und Square Co. Ltd. haben bekanntgegeben, daß sie zwei Jointventures auf die Beine gestellt haben, die in Nordamerika und Japan Spiele entwickeln und vertreiben. In Nordamerika besitzt „Square Electronic Arts LLC" die Exklusivrechte an der Vermarktung aller zukünftigen Squaretitel. Die Firma mit dem etwas umständlichen Namen hat ihren Sitz in Costa Mesa, Kalifornien, und gehört zu 30 Prozent EA, der Rest der Anteile liegt bei Square. Die ersten vier Spiele, die in den Staaten unter dem neuen Label veröffentlicht werden, sind Parasite Eve, Xenogears, Bushido Blade 2 und Brave Fencer Musashinden.

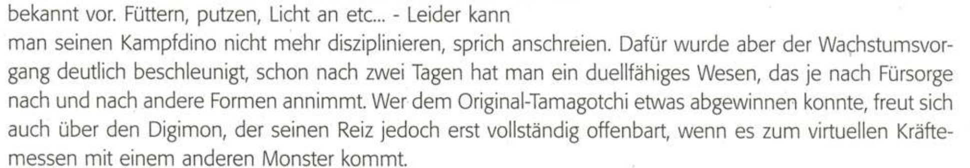
In Japan lautet der Company-Name „Electronic Arts Square KK", und im Gegenzug veröffentlicht man die Softwarepalette von EA im Land der aufgehenden Sonne. Im Gespräch sind unter anderem Diablo, Theme Hospital und die Ultima-Serie.

TICKER

+++ Neue Zeiten für die FUN GENERATION-Hotline: Ab sofort gibt es dienstags von 18 - 21 Uhr Cheats zu allen Spielen. Bitte denkt daran, daß bei indizierten oder gar beschlagnahmten Titeln NICHT weitergeholfen werden kann. Tel.: 0931/40 691 70 +++ In der letzten Ausgabe haben wir mit dem Power Flash-Adapter ein Gerät vorgestellt, das Game Boy-Spiele auf dem Nintendo 64 ermöglichen. Ebenfalls von Dataflash erscheint in Kürze eine Variante für Sonys PlayStation +++ Enix arbeitet an einem Nachfolger zum Tanzspektakel Bust-A-Move +++ UBI Soft bringt den Nachfolger ihres populären PC-Spiels F1-Racing auf dem Nintendo 64 +++ Shadowgate 64 - Trial of the four Towers wird von Kemco für das Nintendo 64 entwickelt +++ Konami arbeitet an Survivor: Day 1 fürs N64 +++ Nintendo hat Left Field Productions komplett gekauft +++ ASC Games bringt nun auch Nintendo 64-Spiele, erster Titel wird Jeff Gordon Racing +++ Rayman 2 erscheint für PlayStation und Nintendo 64 +++ VR 3000 von UBI Soft heißt ab jetzt SCARS und erscheint im Herbst für das N64 +++ The Crystal Method steuert den Soundtrack zu Fox' Interactive N20 bei +++ UBI Soft bringt mit All-Star Tennis die erste Filzball-Simulation für das N64 +++ Dynatex veröffentlicht rechtzeitig zur WM Memory Cards in den Nationalfarben der jeweiligen Teams +++ Das Nintendo 64 bekommt einen neue Golfsimulation: Waialae Country Club True Golf Classic erscheint demnächst in den USA +++ Sony hat seine Spiele für die kommendnen Monate benannt. U.a. in der Pipeline: Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Twisted Metal 3 und WarHawk 2 +++ Der Turok-Nachfolger heißt ab sofort Turok: Seeds of Evil +++ Auf der E3 gibt es zum ersten Mal konkrete News zu Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft +++ Die Jungs von der Sesamstraße machen demnächst auch die PlayStation unsicher - angeblich hat Binzi schon ein Exemplar vorbestellt +++ Das Spiel rund um die lustigen Ottifanten kommt über Laguna für den Game Boy. Außerdem ist V-Rally 64 so gut wie fertiggestellt +++



Tamagotchi zum Zweiten



Mit dem Digimon hat Bandai nun endlich einen Nachfolger zum vielfach geklonten Tamagotchi auf den Markt gebracht. Neuestes und gleichzeitig wohl interessantestes Feature ist eine Link-Funktion an der Oberseite des virtuellen Monsters, mit der man seinen Digimon gegen den eines Freundes antreten lassen kann. Die übrigen Funktionen kommen Tamagotchi-Besitzern bekannt vor. Füttern, putzen, Licht an etc... - Leider kann man seinen Kampfdino nicht mehr disziplinieren, sprich anschreien. Dafür wurde aber der Wachstumsvorgang deutlich beschleunigt, schon nach zwei Tagen hat man ein duellfähiges Wesen, das je nach Fürsorge nach und nach andere Formen annimmt. Wer dem Original-Tamagotchi etwas abgewinnen konnte, freut sich auch über den Digimon, der seinen Reiz jedoch erst vollständig offenbart, wenn es zum virtuellen Kräftemessen mit einem anderen Monster kommt.

Bezugsquelle: ....gutsortierter Spielwarenhandel
Preis: ....39,- DM

CAPCOM

Resident Evil 3 - Das Grauen geht weiter

Auf den Lorbeeren will man sich bei Capcom nicht ausruhen, obwohl man allen Grund dazu hätte. Noch immer verkauft sich das Spiel sehr gut, trotz der Tatsache, daß es in Deutschland (wo sonst?) bereits kurz nach der Veröffentlichung auf dem Index gelandet ist.

In Japan zerbricht sich die Entwickler-Crew bereits den Kopf über Teil 3, der ein völlig neues Konzept als Grundlage haben soll. Unter anderem sucht man Game-Designer, Computer Grafikspezialisten und Sound-Designer für den nächsten Teil, der den Arbeitstitel Bio Hazard: Next Project trägt.

Capcom entwickelt für Nintendo - Kommt Resident Evil 64?

Capcom, die Macher solcher Hittitel wie Street Fighter, Final Fight, Resident Evil, Mega Man und Ghosts'n Goblins entwickeln endlich für das Nintendo 64. „Capcom hat mit Nintendo eine lange, gemeinsame Vergangenheit und das Abkommen ist eine Sache, die beide Seiten seit langem angestrebt haben", sagt Bill Gardner, Präsident von Capcom Entertainment. Erste Spiele aus dem japanischen Softwarehaus werden für den Herbst erwartet. Über die Titel kann aber bislang lediglich spekuliert werden. Gardner dazu: „Capcom verfügt über eine enorme Anzahl an Spielen, die sich perfekt für das Nintendo 64 eignen würden. Auch wenn wir noch nicht verraten können, was unser erstes Produkt auf diesem phantastischen System sein wird, kann ich bereits sagen, daß Street Fighter, Mega Man und Resident Evil großartige N64-Spiele abgeben würden".

Capcom - Mehr News aus Japan

Capcom hat bekanntgegeben, das dieses Jahr keine weiteren Prügelspiele mit Charakteren aus dem Marvel-Universum veröffentlicht werden. Offenbar wartet man die nächste Konsolengeneration ab, da man die bildschirmfüllende Charaktere und Special-Moves nicht mehr optimal umsetzen kann. Laut Capcom wären die Spiele ohne Double-Team-Action und einem dritten Bonus Spieler pro Prügelteam nicht mehr dieselben. Gerüchte, die besagen, daß Capcom bereits eifrig an Street Fighter 3: Second Impact für Segas nächste Konsole arbeitet, halten sich wacker.

McFarlane Toys und Capcom schließen sich zusammen

Das gruselige Spawn für die PlayStation habt Ihr hoffentlich schon aus Eurem Gedächtnis gestrichen, gleiches gilt für den grottenschlechten Film um den Helden, der aus der Hölle kam. Um die Wiederholung eines ähnlichen Desasters zu vermeiden, hat sich McFarlane Toys mit Capcom zusammengetan. Der Deal beinhaltet folgende Abmachungen: Capcom entwickelt ein Spiel rund um Spawn und McFarlane verwendet Capcom-Charaktere für seine Comics. Angeblich will Capcom die Lizenz für einen inoffiziellen Final Fight-Nachfolger nutzen, der im Gegensatz zur Sony-Version aber auf die Prügelspielerfahrung der Beat'em Up-Profis setzt.

NEWMAN HAAS RACING™

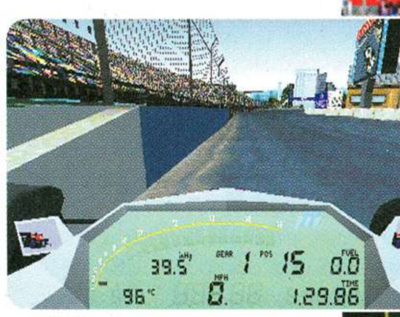
Faszination indy car

Amerikas indy car Rennen sind die härtesten der Welt - und Du rast mit 350 km/h über Ovale, Stadt- und Rundkurse. 16 Originalfahrer, 15 Strecken, atemloses Tempo, authentisches Set-up - erlebe die ultimative Herausforderung auf vier Rädern! Nur die Besten haben eine Chance!











- **Realistische Kollisionen mit sichtbaren Schäden und Wrackteilen**
- **Duell-Split-Screen-Modus für zwei Spieler mit sechs Konkurrenzfahrzeugen**
- **Voll animiertes Boxenteam beim Nachtanken, Reifenwechsel und Flügeleinstellen**
- **Funktionelles Cockpit mit allen Daten und Rückspiegel**
- **Elf authentische Rennstrecken und vier packende neue Kurse**
- **Mit Originalfahrern wie Christian Fittipaldi, Mark Blundell oder Alex Zanardi**



„Ein starkes Rennspiel...mit jeder Menge Überholmannövern."
Maniac 4/98: 82%

„Wer auf Schumacher & Co verzichten kann, und lieber mit 400km/h über den Rundkurs fetzen will, muß dieses Game haben."
Offizielles PlayStation Magazin 4/98: Note 1,7

„Newman Haas Racing hat die Nase vorn!"
Megafun 4/98: 90%



NEWS

Der Affe unterm Weihnachtsbaum - Donkey Kong World noch 1998?

Donkey Kong World oder Donkey Kong 64, je nachdem wie man das Spiel auch nennen mag, soll noch dieses Jahr in den Handel gelangen. Howard Lincoln bestätigte bereits die Existenz dieses Projekts, das ursprünglich für einen 64DD-Release vorgesehen war. Offenbar gibt man nun aber doch der Cartridge den Vorzug, unserer Meinung nach eine weise Entscheidung. Das Spiel befindet sich bei Rare in guten Händen, schon auf dem Super Nintendo versetzten die Briten die Fachwelt durch für unmöglich gehaltene Grafikspielereien in Erstaunen. Auf der E3 soll es aber noch nichts von Vorzeige-Affen zu sehen geben, denn dort steht neben dem genialen Banjo-Kazooie (Test in dieser Ausgabe) vor allem Twelve Tails: Conker 64 (ehemals Conkers Quest) im Vordergrund.

Let's rock - with Dual Shock



Sony Computer Entertainment hat sein Dual Shock-Analogpad nun auch in Deutschland veröffentlicht. Mittels zweier Motoren werden von dem hervorragend verarbeiteten Pad bei bestimmten Spielen Vibrationen an die Hände des Zockers weitergegeben, die das Spielgefühl noch einmal deutlich intensivieren. Redaktionsfavorit ist eindeutig Gran Turismo, das Referenzrennspiel aus gleichem Hause. Schon beim Beschleunigen mit übermotorisierten Rennboliden bemerkt man erste Vibrationen, spätestens beim Kontakt mit anderen Rennteilnehmern oder der Bande hat man sich endgültig in das Pad verliebt. Für Softwarenachschub ist auch gesorgt, was man auch der folgenden Liste entnehmen kann.

Dual Shock-kompatible Spiele:

Gran Turismo, Tommi Mäkkinen Rally, CyBall Zone (alle im Handel), Colin McRae, Kula World, Dead or Alive, Drivin USA, Joe Blow, Cardinal Syn, Ghost in the Shell, Vigilante 8, Medievil, War Games und KKND



















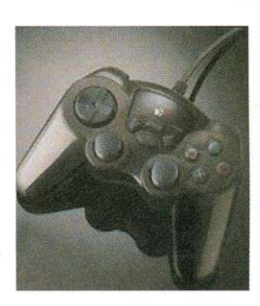
Farbige Memory Cards von Sony



Mit neuen Memory Cards ergänzt Sony die Palette an zur Auswahl stehenden Speicherkarten. Zu den Farben Grün, Rot und Transparent kommen nun auch Weiß, Gelb, Orange und Blau. Am Preis von ca. 40 DM hingegen hat sich nichts verändert.

Hersteller: ....Sony Computer Entertainment
Preis: ....ca. 40 DM

Mad Catz bringt erstes Third-Party Dual Shock-Pad



In Kürze wird das erste Dual Shock-Pad eines Fremdherstellers auf den Markt kommen. Der Dual Force Analog Controller ist etwas größer als das Sony-Original und kommt in einem schicken Schwarz daher. Zudem verfügt es über programmierbares Dauerfeuer und hat dank zweier AAA-Batterien auch Energie für die wildesten Schüttelorgien.

Project X - Viel Wind um nichts?

Viel Aufregung gab es kürzlich um die Ankündigung eines neuen Systems, das auf den höchst geheimnisvollen Namen Project X hören soll. Der Hardware liegt eine ähnliche Konzeption wie dem gescheiterten 3DO zu grunde, was bedeutet, daß Lizenznehmer nicht nur Spiel sondern auch Hardware verkaufen dürfen. Die Firma im Hintergrund ist VM Labs; deren Präsident Richard Miller gab auch bereitwillig Auskunft über den „neuen Standard".

Die Project X-Hardware ist eine All-in-One-Lösung für alle Hersteller, die digitale Videoprodukte herstellen. Somit kommen u.a. DVD-Spieler, digitale Satelliten-Receiver und Set-Top-Boxen in Frage. Die Hardware ersetzt den MPEG 2-Decoder in dem jeweiligen Gerät, und der Hersteller kann dann entscheiden, über welche Zusatzfeatures das Gerät verfügen soll. Die Möglichkeiten reichen von Bildtelefonen bis hin zu (Achtung: Bezug!) Videospielen.

Unserer Meinung nach klingt das alles noch sehr vage, auch wenn bereits zwei Fachkräfte von Sony die Firma Richtung VM Labs verlassen haben. Besonders die hochgesteckten Pläne von VM Labs („schneller als ein 1000Mhz Pentium II", etc., etc.) wirken nicht sehr vertrauenserweckend. Man wird sehen...

project X

Die Gewinner der Pitfall 3D Airbrush-PlayStation

Dominik Auricht aus Frankfurt, Rolf Berger aus Bremen, Martin Daul aus Gemünden

StarCraft exclusiv für Nintendo 64

Blizzard veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Nintendo das erste Echtzeitstrategiespiel für den in diesem Sektor noch unbesetzen 64-Bitter. Blizzards President Michael Morhaime dazu: „Das Nintendo 64 hat einen Maßstab für die Videospielindustrie gesetzt, weshalb die Zusammenarbeit zwischen Blizzard und Nintendo sowohl aus Sicht der Industrie als auch aus Sicht des Spielers sinnvoll ist. StarCraft wird die Leistung und die technischen Fähigkeiten des Systems voll und ganz ausnutzen, während wir dem Spieler die selbe Atmosphäre samt packendem Gameplay wie auf dem PC bieten". Auch für Nintendo ist dieser Deal immens wichtig, will man doch endlich auch die älteren Semester unter den Videospielern ansprechen. Erscheinen wird StarCraft definitiv noch auf Modul, ein Multi-Player-Modus und neue Level (gegenüber dem Original) sind schon bestätigt worden.

Game Boy- Camera und Printer auch in Deutschland

Mitte Juni wird Nintendos Game Boy Camera, die der Öffentlichkeit erstmals auf der Nintendo Space World 97 in Japan vorgestellt wurde, nun endlich auch in Deutschland erscheinen. Der Aufsatz, der in den Modulschacht des Game Boys paßt, wird in vier Farben (blau, rot, grün, gelb) erhältlich sein und ca. 99.- DM kosten. Mit ihm lassen sich einzelne Bilder aufnehmen und dann nachträglich auf dem Game Boy bearbeiten. Mit dem Game Boy Printer können die Kunstwerke dann im Briefmarkenformat als Aufkleber ausgedruckt werden. Der Printer wird mit Batterien und einem T-förmigen Kabel ausgeliefert, das in jedes Game Boy Modell paßt.

Bezugsquelle: .... Fachhandel
Preis: .... 99,- DM (Kamera) / 119,- DM (Printer)

Release-Dates - Juni / Juli 1998

Titel	System	Veröffent-lichung	Vertrieb	Ca.-Preis
adidas Power Soccer '98	PS	5. Juni	Sony	99,- DM
All Star Baseball	N64	Juni	Acclaim	K. A.
Alundra	PS	6. Juni	Sony	99,- DM
Armored Core	PS	19. Juni	Sony	99,- DM
Azure Dreams	PS	Juni	Konami	K. A.
Baby Universe	PS	26. Juni	Sony	89,- DM
Batman & Robin	PS	Juni	Acclaim	99,- DM
Bio Freaks	N64	Juni	GT Interactive	150,- DM
Blast Radius	PS	Juli	Psygnosis	99,- DM
Blasto	PS	Juli	Sony	89,- DM
Crime Killer	PS	Juni	Acclaim	99,- DM
Daniel Johannes Quest	C64	Juli	Zumbitsu	19,- DM
Dead or Alive	PS	26. Juni	Sony	119,- DM
Duke Raider	PS	Juni	GT Interactive	99,- DM
Everybody's Golf	PS	12. Juni	Sony	89,- DM
G.A.S.P.	N64	Juli	Konami	159,- DM
Ghost in the Shell	PS	Juli	Sony	99,- DM
Invasion	PS	Juni	Laguna	99,- DM
Klonoa - Door to Phantomile	PS	5. Juni	Namco	99,- DM
Kula World	PS	Juli	Sony	99,- DM
Pet in TV	PS	Juli	Sony	89,- DM
Plane Crazy	PS	Juni	UBI Soft	99,- DM
Point Blank & G-Con 45	PS	Juli	Sony	169,- DM
Point Blank o. G-Con 45	PS	Juli	Sony	99,- DM
Respect Inc.	PS	Juni	Psygnosis	99,- DM
Sentinel Returns	PS	Juli	Psygnosis	99,- DM
Shadow Gunner	PS	Juni	UBI Soft	99,- DM
Spice World	PS	19. Juni	Sony	49,- DM
Tombi	PS	Juli	Sony	99,- DM
Viper	PS	Juni	Laguna	99,- DM
Vs	PS	Juni	Konami	109,- DM
WCW Nitro	PS	Juni	Konami	K. A.
Wild Choppers	N64	1. Quartal	Ubi Soft	K. A.
Wrecking Crew	PS	Juni	Konami	109,- DM
WWF: Warzone	PS/N64	Juli	Acclaim	99,- DM/139,- DM
X-Men vs Street Fighter EX E.	PS	Juli	Virgin	99,- DM

Good Bye Katana - Sega präsentierte 128-Bit Dreamcast



Am 21. Mai ließ Sega die Katze endlich aus dem sprichwörtlichen Sack: Der neue Hoffnungsträger setzt wieder auf CDs, heißt Dreamcast und ist die erste waschechte 128-Bit-Konsole. Das Gerät enstand in Zusammenarbeit mit Sega, Videologic (Grafik), Yamaha (Sound), Microsoft (Betriebssystem) und erscheint in Japan am Freitag, den 20. November 1998 - angeblich zu einem Preis von unter 300 Dollar. Optisch erinnert das Gerät an eine Mischung zwischen dem Saturn und der PlayStation, ist aber eindeutig dezenter ausgefallen. Die vier Joypad-Anschlüsse kennt man vom N64, und auch der Controller kann gewisse Parallelen nicht verbergen. Im Vergleich zum N64-Pad befinden sich auf der Oberseite aber nur vier Buttons (Hallo Street Figter-Fans, nachdenklich geworden?), dazu kommt ein Taster in der unteren Mitte des Pads. Innovativ hingegen erscheint das integrierte LCD-Display. Zwar kann man über den exakten Nutzen nur spekulieren, mit Sicherheit werden aber nicht nur Special-Moves auf dem Screen angezeigt. Vielleicht besteht auch eine Verbindung zum ebenfalls vorgestellten PDA, das im Gegensatz zur angekündigten Sony-Variante über ein waschechtes Steuerkreuz verfügt und im Lieferumfang enthalten ist. Zumindest lassen sich Joypad und „Visual Memory Card" (so heißt Segas PDA) koppeln. Generell scheint man sich bei Sega nicht auf das heimische Wohnzimmer als einzigen Ort für Videospiele beschränken zu wollen. Mit einem eingebautem Modem (36.6 kpbs) unterstreicht man den Gedanken ausgedehnter Online-Sessions, die sich auf dem PC bekanntermaßen großer Beliebtheit erfreuen. Zum ersten Mal wird die Dreamcast (was für ein hübscher Name für ein solches System!) Anfang Oktober einem breiteren Publikum vorgestellt. Dann sollen auch fünf Titel (davon drei von Sega, der Rest von Third-Party-Entwicklern) erstmals spielbar sein.





Die technischen Daten der Dreamcast

CPU: .... Hitachi 128-Bit-Grafik-Engine mit on-board .... 200 MHz SH4 Risc Prozessor (360 MIPS/ 1.4 FLOPS)
Grafikchip: .... NEC PowerVR Second Generation .... (Konkurrenzprodukt zu 3Dfx)
Renderleistung: .... über 3 Millionen Polygone pro Sekunde
Soundchip: .... Yamaha Super Intelligent Sound Processor (64 Stimmen)
Betriebssystem: .... Windows CE als Grundlage, Direct X wird unterstützt.
Arbeitsspeicher: .... 16 MB (zwei 8MB S-DRams)
CD-Laufwerk: 12xSpeed
Modem: 33.6Kpbs
Lieferumfang: ...... 1 Controller, AV-Kabel, und eine Visual Memory Card
Preis: .... angeblich unter 300 Dollar


DIE WELT HAT SICH VERÄNDERT.
FORSAKEN™
"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)
"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER
"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER
"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL
PC ACTION GOLD
BEST BUY!
GameStar
Forsaken
PlayTip
5/98
GOLD GAME
AWARD
10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98
FÜR PC, PLAYSTATION, N64
Designed for Microsoft Windows 95
PlayStation
NINTENDO 64
HOCHSPANNUNG LADEN
Acclaim
Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.
www.acclaim.net

Fabian Döhla

Zu Besuch bei ... ELECTRO

Da die Firma Electronic Arts in ihrem Headquarter in Aachen nicht nur die PR-Arbeit verrichtet, sondern auch QA (Quality assurance/ Qualitätssicherung) und Customer Service von dort aus betreibt, haben wir uns entschloßen, den Jungs einen Blick über die Schulter zu werfen.

Das Electronic Arts-Headquarter in Aachen

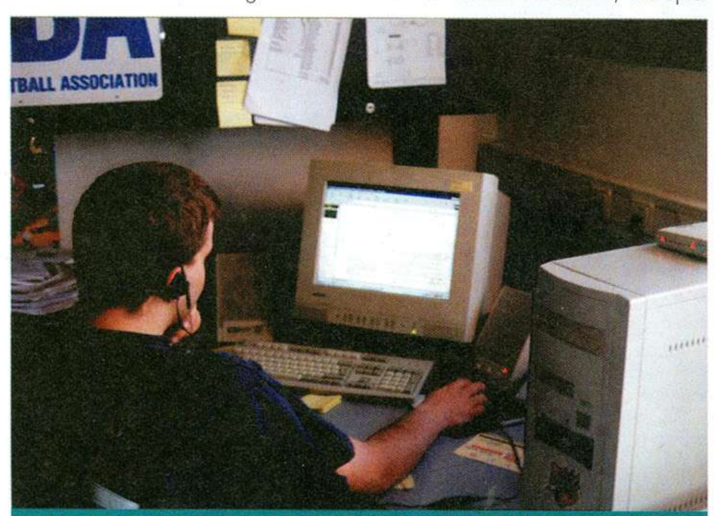
Bei der Ankunft in Aachen schien über dem riesigen Bürokomplex bezeichnenderweise die Sonne - bei der Qualität der derzeit veröffentlichten Produkte eigentlich kein Wunder, stellen doch Spiele wie Frankreich '98 - Die Fußball-WM, The Need for Speed 3, Warhammer: Dark Omen, Diablo und Theme Hospital die Highlights in ihren Genres dar.



Quality Assurance

Damit ein Spiel in der Test- bzw. Verkaufsversion auch möglichst fehlerfrei in die Redaktionen oder den Handel kommt, bedarf es einer ausführlichen Prüfung der Produkqualität, kurz QA. Eben zu diesen Zweck hat man bei Electronic Arts ein Team zusammengestellt, daß sich mit den kleinen und großen Fehlern der Betaversion (weit fortgeschritten, aber nicht hunderprozentig fertiggestellt) auseinandersetzt. Dafür muß jedes Spiel (auch „Perlen" wie Independence Day) bis in den letzten Level durchgespielt werden, zudem muß der Gametester versuchen, das Spiel zum Absturz zu bewegen. Wie verhält sich die Dark Omen-Beta wenn man während des Spiels das Joypad umsteckt, oder was passiert bei Frankreich '98, wenn ich den Ball zurück zum Torwart spiele? Der inoffizielle Leitsatz lautet: „Wie würde ein Kunde so ein Spiel anfassen?" Entdeckt der Tester einen Fehler, so muß dieser je nach Gewichtigkeit eingeordnet werden, wobei drei Kategorien zur Verfügung stehen:





Dank Head-Set und umfangreichem Cheatarchiv auf Festplatte bleibt bei der Hotline praktisch keine Frage unbeantwortet

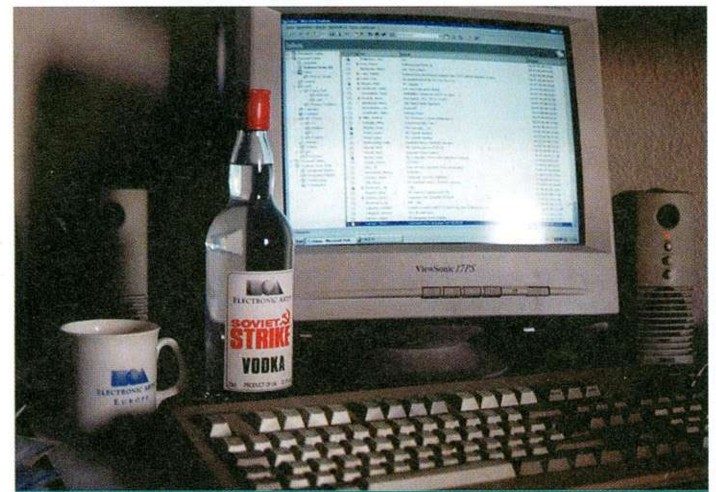
A) Die erste Kategorie steht für Komplettabstürze, die immer an derselben Stelle des Spiels auftreten und somit auch ständig wiederholt werden können (Beispiel: Beim Ladevorgang hängt sich das Spiel regelmäßig auf).

B) Fehler der Kategorie Zwei könnten den Spielfluß stören und den Kunden dazu veranlassen, bei Electronic Arts anzurufen. (Beispiel Frankreich '98: Man spielt den Ball ab, er verschwindet und taucht an einer anderen Stelle wieder auf.)

C) Die letzte Kategorie befaßt sich mit sogenannten „Objectives" (von engl. objective = Einwendung), geringfügigen Fehler, die man zwar erkennt, die aber keinerlei Auswirkung auf den Spielfluß haben. (Beispiel Frankreich '98: Der Schiedsrichter zeigt bei einem Einwurf in die falsche Richtung)

Die Fehler werden notiert und gehen täglich nach England oder Kanada, je nachdem, wo sich das betroffene Spiel in der Entwicklung befindet. Die Programmierer werden auf diese Fehler aufmerksam gemacht und müssen sich dann dazu äußern, wie man das Problem beseitigen könnte oder ob der vermeintliche Fehler gar so geplant war. Als QA-Tester bekommt man permanent neue Versionen, anhand derer man feststellen kann, ob die beanstandeten Punkte wirklich verbessert wurden. Es kommen wieder und wieder Updates auf den Tisch, bis zur Deadline, dem Termin, an dem das Produkt laut Zeitplan fertiggestellt sein sollte. Als QA-Tester muß man nun entscheiden, ob das Spiel in der vorliegenden Form in Ordnung ist oder eben nicht. Der Einfluß des QA-Teams ist dabei nicht zu unterschätzen. Gibt man kein grünes Licht und kann diesen Schritt auch begründen,

NIC ARTS Teil 1



In stressigen Zeiten bewahrt nur der kräftige Schluck aus der Wodka-Flasche vor dem vorzeitigen Herztod



Immer für einen Spaß zu haben: Das Team vom Customer Service und der Quality Assurance ist ein buntgemischter Haufen mit viel Humor

so kann das Spiel in Übereinstimmung mit der Marketing- und PR-Abteilung durchaus verschoben werden. Die ausgeübte Kritik bezieht sich aber nicht nur auf technische Patzer, sondern auch auf Mängel im Gameplay. Laufen die Armeen in Dark Omen also nur geradeaus und links, so mag dies technisch nicht verwerflich sein, wirkt sich auf dennoch auf den Releasedate des Produkts aus.

Customer Service & Cheatline

Wer nach der hoffentlich gelungenen Qualitätsicherung ein gutes Spiel mit hohen Abverkaufsraten auf dem Markt bringt, bekommt ganz automatisch auch Feedback in Bezug auf Lösungshilfen, technischen Problemen oder Garantiefällen. Doch auch für solche Fälle ist man bei EA gerüstet, ein speziell geschultes Team hilft bei jedem Problem weiter, auch wenn besonders hartnäckige Fälle schon einmal zu glühenden Telefonleitungen führen können. Ähnlich wie in der Fun Generation-Redaktion herrscht an den Arbeitsplätzen ein gepflegtes Chaos, da in einem aufgeräumten Büro niemand arbeiten kann, so das Motto der Hotline-Jungs und Mädels.

Zu Beginn des Arbeitstages wird die Kundenpost verteilt und bearbeitet. Vor allem Verbesserungsvorschläge zur populären FIFA-Serie finden sich immer wieder unter den Zuschriften. Dies reicht von sinnvoller Kritik bis hin zu einigen weniger ernsten Gedanken. Vom Wunsch nach prügelnden Hooligans bis hin zu einem Nackedei, der über den Rasen laufen soll, hat man schon die skurrilsten Vorschlägeerhalten. Ernsthafte Kritik oder seriöse Anregungen werden aber tatsächlich an die Entwickler weitergeleitet, darauf weist man bei Electronic Arts deutlich darauf hin und ist auf diese Tatsache auch durchaus stolz. Bei Problemen mit dem Schwierigkeitsgrad versucht man natürlich, das Anliegen gleich am Telefon zu lösen; sollte dies nicht funktionieren, so werden auch gerne Lösungshilfen verschickt, da der zahlende Kunde natürlich sein Game auch optimal spielen können sollte. Besonders viel Spaß hat man in der Weihnachtszeit: Kaum ist der eine Anruf erledigt, ist bereits der nächste Hilfesuchenden in der Leitung (Tel.: 0190/ 9000 30). Selbstredend wickelt man beim Customer Service (Tel.: 02408 / 940 555) auch Garantiefälle ab. Innerhalb der Gewährleistungsfrist werden fehlerhafte Produkte anstandlos umgetauscht (eigentlich nichts Besonderes), interessanter ist da schon die Tatsache, daß nach Ende der Garantie gegen ein Entgelt von 20,- DM ebenfalls eine neue CD (oder auch Catridge) an den Kunden geschickt wird, ein Service, von dem sich andere Softwareanbieter unserer Meinung nach ruhig eine Scheibe abschneiden könnten. Auf die Frage nach steigenden Raubkopier-Delikten konnte man uns einige nette Stilblüten erzählen. So fragen mit schöner Regelmäßigkeit Anrufer nach Handbüchern, da diese a) von der Katze gefressen worden sind, b) von der Mutti entsorgt wurden oder c) einfach nicht in der Packung lagen. Ein ganz dreister Anrufer wollte sogar die Kopie eines Covers bestellen - ,beendete bei der Frage nach dem Verbleib des Spiels aber recht schnell das Gespräch. Wer den Telefonweg scheut, kann aber auch über ein raffiniertes e-mail-System Zugriff auf Cheats und Lösungshilfen bekommen. Ein spezielles Programm beantwortet automatisch die Standardfragen, geht der Kunde ins Detail, so landen diese Fragen bei der Cheatline, wo man sich der Sache persönlich annimmt und umgehend antwortet. Wer Zugriff auf einen PC mit Internetzugang hat, kann diesen Service unter der Adresse „www.ea.com/techsupport" nutzen.

Fortsetung folgt...

In einer der nächsten Ausgaben werden wir näher auf die Lokalisierung, sprich Eindeutschung der Software eingehen. Unter anderem arbeitet man derzeit an der Eindeutschung von Alien Ressurection.



Final Fantasy VIII

RPG

Square/PlayStation



Nun ist es hochoffiziell: Anläßlich einer Pressekonferenz in Tokyo wurde der mittlerweile achte Teil der erfolgreichsten Rollenspielserie der Welt vorgestellt. Das Pikante daran - Square stellt fast alles gänzlich auf den Kopf, anstatt auf bewährte Elemente zu setzen. Besonders die Optik wurde einer Generalinspektion unterzogen und erstrahlt in völlig neuem Glanz. Sämtliche Charaktere sind komplett Texture-überzogen. Vom Goraud-Shading aus Final Fantasy VII hat man sich inzwischen verabschiedet, ebenso wie von den putzigen Kulleraugen. Die Spielfiguren sehen deutlich „westlicher" aus, und endlich stimmen auch die Proportionen auf der Oberfläche und in den Kämpfen überein. Hauptdarsteller und damit Partyleader ist ein junger Mann namens Squall Leonhart, der mit seiner langen Mähne einen recht verwegenen Eindruck vermittelt. Über den Rest der Crew läßt sich derzeit noch nicht viel sagen; lediglich die Tatsache, daß man in Final Fantasy VIII alle Partymitglieder auf der Oberwelt sieht, ist schon bekannt. Wie schon beim Vorgänger wird eine erste Demo auf einem anderen Squareprodukt enthalten sein, diesmal handelt es sich um Brave Fencer Musashinden, das in Japan am 16. Juli in den Handel kommt. Final Fantasy VIII erscheint im Land der aufgehenden Sonne im Winter, knapp ein halbes Jahr später soll die US-Version in die Läden kommen. Ein Deutschlandrelease ist aufgrund der Erfolge von Teil 7 so gut wie sicher, einen Termin kann man aber beim besten Willen noch nicht nennen.











BRD-Release: ....Ja

SOFTWARENEWS

Streak

Rennspiel

GT Interactive/PlayStation

Marty McFly hat es in „Zurück in die Zukunft 2" vorgemacht, und Single Trac war von den Hooverboards derart angetan, daß sie nun ein Spiel rund um diese futuristischen Skateboards auf die Beine stellen. In Utah entsteht momentan das neueste Projekt der Jet Moto-Macher, das auf zwei verschiedenen Spielmodi basieren wird. Im Loop-Modus rast man ganz im Stile anderer Genrekollegen durch zahlreiche Rundkurse, wohingegen man im Suicide-Modus Kopf-an-Kopf-Duelle mit der gnadenlosen CPU-Konkurrenz austrägt. Im Gegensatz zu anderen Racern spielt die Backgroundstory bei Streak eine große Rolle. Mit jedem Sieg erfährt man mehr über die Hintergründe, die einen zur Teilnahme an den Rennen bewogen haben, und nach und nach kommt so die Wahrheit über die eigene Vergangenheit ans Licht. Dank flüssiger Grafikengine, die mit über 30fps arbeiten soll und einem kurzweiligen Zwei-Spieler-Modus (angeblich kann man per Link-Modus sogar zu viert gleichzeitig umhergleiten) macht die Hatz auf dem Hooverboard Lust auf das fertige Produkt, wenn auch bis zur Veröffentlichung noch einige Zeit ins Land gehen dürfte.





BRD-Release: ....Ja

Bomberman Fantasy Race

Rennspiel

Hudson/PlayStation

Bis auf den kleinen Ausflug ins Land der 3D-Jump'n Runs ist der putzige Bomberman immer seinem Genre treugeblieben. Mit Bomberman Fantasy Race betritt Hudsons Vorzeigeheld nun erstmals die Sparte der Konsolenrennspiele, hoffentlich mit mehr Erfolg als Serienheldkollege Mega Man. Als Funracer konzipiert, überzeugt dieses Spiel vor allem durch seinen simplen Charme, der einem zwar schnelle Erfolgserlebnisse bringt, aber dennoch über genügend Tiefgang verfügt, um auch längerfristig zu motivieren. Grafisch erinnert das Spiel stark an die Nintendo-Hits Mario Kart und Diddy Kong Racing, das gesamte Geschehen auf dem Bildschirm erstrahlt folgedessen in knallbunten Bonbonfarben. Und weil Bomberman ohne seine explosiven Markenzeichen nur halb so viel Spaß machen würde, kann man eben diese auch zahlreich auf der Strecke plazieren, wobei die Sprengwirkung durch das Aufsammeln leistungssteigernder „Item Cards" deutlich verbessert werden kann. Die bombige Jagd nach Bestzeiten verfügt zudem über einen Splitscreen-Modus und erscheint in Japan noch im Sommer.

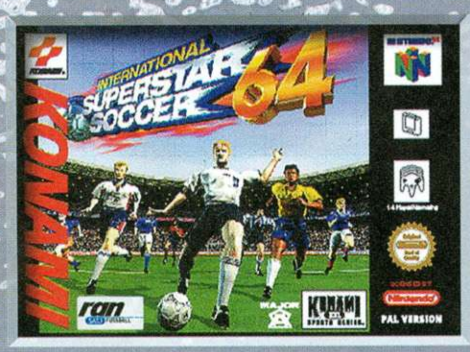




BRD-Release: ....Wahrscheinlich

Die Preis-Offensive!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



DM 99,95*



DM 49,95*











WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

*Unverbindliche Preisempfehlung. (incl. MwSt.)

Kartia

Strategie
Atlus/PlayStation





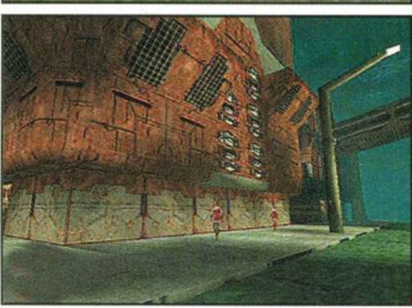
Das lange Warten auf Tactics Ogre wird wohl durch einen anderen Genrevertreter merklich verkürzt. Atlus arbeitet derzeit an Kartia, einem im Mittelalter angesiedeltem Strategiespiel. Auf den ersten Blick erinnert das rundenbasierende Spiel an Squares hervorragendes Final Fantasy Tactics, offenbart bei genauerem Hinsehen aber auch einige gänzlich neue Features. Am innovativsten erscheint uns die Möglichkeit, mittels Zauberspruch das Terrain zu verändern. Hat man also gegenüber den befeindeten Streitkräften eine ungünstige Position auf dem Schlachtfeld eingenommen, so kann man durch den Einsatz von Magie beispielsweise den Boden anheben, um anschließend aus einer besseren Stellung zu attackieren. Auch erwähnenswert: Atlus greift erstmals auf imposante FMVs zurück, die sich hinsichtlich der gebotenen Qualität wahrlich nicht hinter der Konkurrenz verstecken müssen. Leider ist Kartia derzeit erst zu ca. 20 Prozent fertiggestellt, konnte aber dennoch bereits überzeugen. Schade nur, daß dieser Titel mit großer Wahrscheinlichkeit niemals in deutsche Händlerregale kommen wird.

BRD-Release: .... Nein

Omikron

Action-Adventure
Eidos/PlayStation





Bei Quantic Dreams in Frankreich entsteht derzeit der wohl nächste Hit aus dem Hause Eidos; auf der E3 wird das Spiel erstmals einem breiten Publikum vorgestellt. Wir gewähren Euch schon jetzt einen kleinen Blick auf den kommenden Hoffnungsträger. In einer Blade Runner-ähnlichen Zukunft kombiniert dieses Spiel verschiedene Genres zu einem deftigen Aktion-Mix. Als Spieler hat man die Möglichkeit, in einen Körper zu schlüpfen und dort bis zu dessen Ableben als Parasit durch die dreidimensionale Umgebung zu wandeln. Mit jedem neuen Körper kommen neue Gameplayelemente ins Spiel, die es zu überleben gilt. Die Charaktere werden mittels Motion Capture zum Leben erweckt und spazieren deshalb äußerst real durch die in Echtzeit berechnete 3D-Landschaft. Um zu keinem Zeitpunkt des Spiels Langeweile aufkommen zu lassen, wird die gesamte Story durch knackige Rätsel aufgelockert, die dem Spieler einiges an Denkarbeit abverlangen. Erscheinen soll Omikron noch 1998, in unserem E3-Report in der nächsten Fun Generation gibt es mehr zu diesem vielversprechenden Titel.

BRD-Release: .... Ja



Thrill Kill

Beat'em Up

Virgin/PlayStation

Wer mit den braven Tekken-, Street Fighter- oder Tobaljungs nichts anfangen kann, sollte sich schon jetzt Kill Thrill auf die „Must Have"-Liste setzen. Kill Thrill setzt ganz auf das Prinzip der mittlerweile indizierten Midway-Prügler. Das amerikanische Team von Paradox werkelt mit großem Eifer an einem blutigen Beat'em Up, das hinsichtlich der Moves die Prügelkollegen richtig alt aussehen lassen soll. Die Kämpfer scheinen eine Mischung aus dem indizierten Mace: The Dark Age und der Rocky Horror Picture Show zu sein und prügeln sich von Blutfontänen begleitet quer über den Bildschirm. Die Ähnlichkeit zu den gewaltverherrlichenden Vorbildern findet allerdings nur hinsichtlich der Grafik statt, in Bezug auf das Gameplay betritt man nämlich Neuland. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dreschen sich die Birne weich, wobei es keine Energieleiste sondern nur ein Powermeter gibt, das mit jedem Tritt oder Schlag beständig ansteigt. Erst wenn die Anzeige komplett gefüllt ist, kann man seine Gegner töten. An dieser Stelle offenbart Kill Thrill dann seinen ganzen schrägen Humor: Die drei Spieler, die vor dem Killer weglaufen, haben jeweils einen Move, mit dem sie einen Konkurrenten in die Arme des Amokläufers werfen können. Wird dieser dabei vernichtet, geschieht dies in Form von brutalen Fatalities, bei denen kein Körperteil an der Stelle bleibt, wo es von Mutter Natur gedacht war. Der Sieger der grausamen Schlacht bekommt als Belohnung eine nette Animation gezeigt, die auf den Namen Thrill Kill hört, daher auch der Titel des Spiels. In den Staaten erscheint Thrill Kill noch im Oktober.

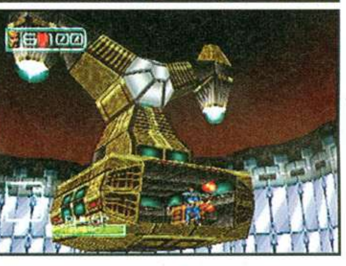
BRD-Release: ....Fraglich (BPjS!)

Assault

Shoot'em Up

Konami/PlayStation





Nach der herben Enttäuschung, die das erste Probotector für die PlayStation hervorgerufen hat, schickt sich nun Telstar an, die Kohlen aus dem Feuer zu holen. Bezüglich der Optionsvielfalt fährt man schweres Geschütz auf: Der Dual Shock-Controller wird unterstützt, der Soundtrack wird mit großer Wahrscheinlichkeit in Surround abgemischt, und sogar die Uniformen der beiden zum Kampf bereiten Söldner lassen sich farblich umkonfigurieren. Dank Zwei-Spieler-Modus braucht man nicht alleine auf die Jagd nach den Alieninvasoren zu gehen, die, wie sollte es auch anders sein, in einer Nacht- und Nebelaktion die Erde besetzt haben. Erwehren kann man sich der schleimigen Feindesübermacht mit sechs Waffensystemen, wobei mit den Homing- und den Pulslasern auch die Klassiker des Shoot' em Up-Genres ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Der Vorrat dieser Bonuswaffen ist jedoch begrenzt, ein Enegiebalken gibt deshalb Auskunft über die verbleibende Munition. Leider war das Spiel zum Präsentationszeitpunkt noch nicht fertigestellt, bis zum Release im Spätherbst sollen dann aber auch noch einige Features in das 24 Level umfassende Game gepackt werden, im Gespräch sind unter anderem Motorbike-Stages, die der Super NES-Zocker bereits aus Contra 3 - The Alien Wars kennt.

BRD-Release: .... Herbst

SOFTWARENEWS

extreme G 2

Rennspiel

Acclaim/Nintendo 64





Der erste Teil der futuristischen Raserei war definitiv nicht jedermanns Sache. Der Kritik an der zu hohen Geschwindigkeit und den zu schmalen Kursen hat man sich bei Probe in England jedoch angenommen und das Sequel in vielen Bereichen deutlich verbessert. Zuerst fällt einem die deutlich gesteigerte Breite der Kurse auf, die den nervigen Kontakt zu den Begrenzungen reduzieren soll. Auch neu: ab sofort kann man die verschiedenen Charaktere auf ihren Bikes erkennen, ähnlich wie im Shoot'em Up-Knaller Forsaken aus gleichem Hause. Bis zur Fertigstellung von extreme G 2 sollen 25 Strecken (13 mehr als im ersten Teil), 15 Fahrer und zahlreiche neue Waffensysteme auf das Modul gepackt werden. Auf der E3 gibt es mehr Infos, kurz darauf werden wir dann auch den Entwicklern bei Probe über die Schulter schauen und Euch über den Stand der Entwicklung und die Dichte des Nebels informieren.

BRD-Release: .... Ja

Aironauts

Paragliding-Action

Laguna/PlayStation



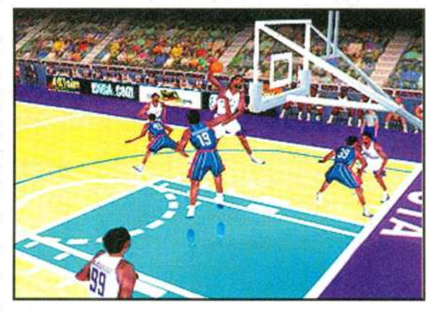


Die Hintergrundstory von Aironauts mutet zugegebenermaßen etwas seltsam an: In der Zukunft gibt es keine gewöhnlichen Gefängnisse mehr, statt dessen kämpfen die Straftäter in der Luft um Verringerung des Strafmaßes oder gar die völlige Freiheit. Veranstalter und Drahtzieher ist eine korrupte Fernsehfirma, die mit der Sendung S.K.P.T.V. (sprich Escape-TV) hohe Einschaltquoten erzielt. Die Grafikengine orientiert sich dabei an dem Paradigm-Klassiker Pilotwings, auch die Paraglider scheinen direkt aus diesem Produkt entsprungen zu sein. Anfangs stehen acht Charaktere zur Auswahl, mit denen man sich auf die spaßige Hatz nach Bonus-spendenden Ballons oder der Steigerung des Zerstörungsbonus begeben kann. Je nach gewählter Spielfigur unterscheiden sich die geflügelten Knastis in ihren Fähigkeiten, der Ex-Bombenleger kann mit Dynamit um sich werfen etc.. In acht Szenarios, die primär in verwinkelten Fabrikhallen spielen, versucht man wahlweise tagsüber oder nachts sein Glück auf dem Weg zurück in die Freiheit. Angeblich soll Aironauts noch im August erscheinen; in einer der nächsten Fun Generation folgt demnach ein ausführlicher Test.

BRD-Release: .... Sommer

NBA Jam 99

Sportspiel
Acclaim/Nintendo 64

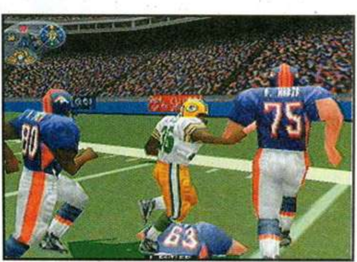


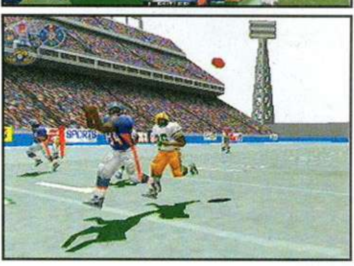
Boomshakalaka - der Klassiker unter den Funsportarten kehrt zurück! Im November ist es mal wieder soweit, Acclaim Sports veröffentlicht nach längerer Pause einen neuen Teil der beliebten Serie rund um den amerikanischen Volkssport. Diesmal fällt das Geschehen auf dem Court aber eine ganze Ecke realistischer aus und bietet zudem erstmals Polygongrafik. Alle 29 NBA-Teams sind auf der Catridge enthalten, dazu kommen die offiziellen Teamhymnen, NBA-Klassiker und 500 verschiedene Moves, die, wie sollte es anders sein, mittels Motion-Capture aufgenommen wurden. Zum jetzigen Zeitpunkt gefällt besonders die High Res-Grafik richtig gut, durch authentische Gesichtstexturen erkennt man sogar die jeweiligen Lieblingsspieler relativ problemlos. Um die Atmosphäre zu steigern, wird das jeweilige Geschehen von dem amerikanischen Basketballexperten Kevin Harlan (TNT) und Bill Walton (NBC) kommentiert. Mehr zu diesem verheißungsvollen Titel gibt es, mal wieder, auf der E3.

BRD-Release: .... Ja

Madden '99

Sportspiel
Electronic Arts/Nintendo 64





Kaum haben wir uns mit allen Feinheiten von Madden '98 vertraut gemacht, steht auch schon der obligatorische Nachfolger auf den Release-Listen. Diesmal läuft das Spiel komplett in der aus Quarterback Club 98 bekannten 640x480-Auflösung und vermittelt somit den aktionbetonten Spielablauf diesmal noch intensiver. Die von uns gezeigten Bilder stammen übrigens alle vom Nintendo 64, trotz der beeindruckenden Optik handelt es sich definitiv nicht um PC-Graps. Inhaltlich dürfte alles beim alten geblieben sein, aber das ist man von den zahlreichen Updates auch nicht anders gewöhnt. Erscheinen soll Madden '99 im Herbst, auch für Sonys PlayStation ist eine Umsetzung fest eingeplant.

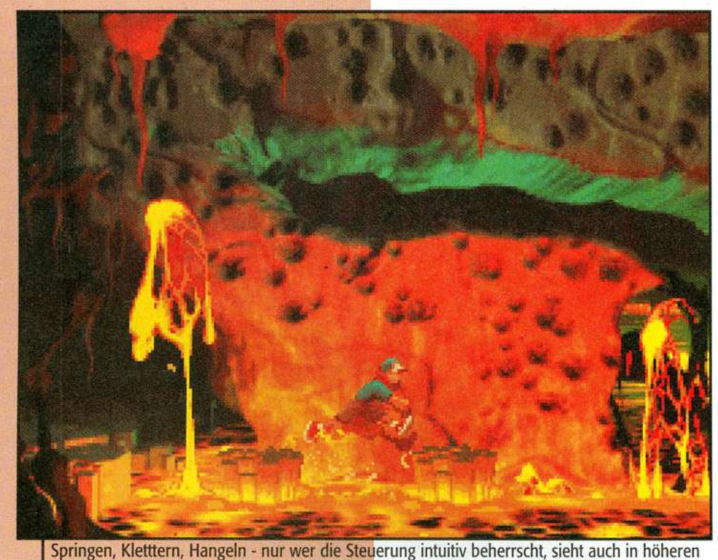
BRD-Release: .... Ja

Heart Of Darkness

Fabian Döhla



Im Kampf mit den geflügelten Dämonen setzt Andy auf die Kraft des magischen Felsen, der ihm nach dem Verlust des Lasers eine neue Verteidigungsmöglichkeit bietet



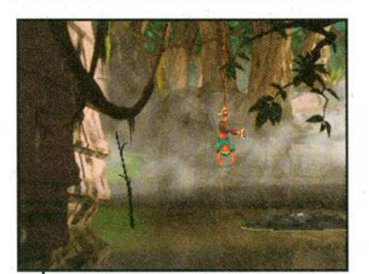
Springen, Kletttern, Hangeln - nur wer die Steuerung intuitiv beherrscht, sieht auch in höheren Stages noch Land











Im Waldlevel muß Andy vielseitiges Talent beweisen. Egal ob im Wasser, auf der Flucht vor schnappwütigen Pflanzen oder in unterirdischen Verzweigungen - Gefahren lauern praktisch hinter jeder Pflanze

Die Rückkehr der lebenden Toten - Dieser Untertitel würde das langersehnte Preview von Heart of Darkness am passendsten beschreiben.

Als die Einladung von Laguna ins Haus flatterte, konnten wir uns einige ironische Kommentare nicht verkneifen. Vom kurzfristigen Diebstahl der Preview-CD bis hin zur atomaren Zerstörung des Laguna-Headquarters zogen wir alles in Betracht. Doch trotz negativster Prognosen wurde uns am nächsten Tag wider Erwarten eine spielbare Version dieses Softwaregespenstes präsentiert, das nun seit immerhin sechs Jahren durch die Szene geistert.

Bezogen auf die Präsentation unterscheidet sich HOD nicht großartig von der Konkurrenz in Form von Mudokon Abe. Ein liebevoll gerendertes Intro zeigt in einer knapp sechsminütigen Sequenz die Hintergrundgeschichte auf und verrät, wie der kleine Andy eigentlich in sein schattiges Schlamassel geraten ist. Der bemützte Held des Spiels verbringt seinen Vormittag lieber mit Träumen von fernen Sonnensystemen, anstatt auf die gehaltvollen Aussagen seines Lehrers zu hören. Der steckt ihn deshalb kurzerhand und ohne Rücksicht auf den zaghaften Protest des Schülers in das dunkle Lehrerpult. Andy findet das weniger schön und gibt rechtzeitig zum Pausengong Fersengeld - endlich frei! Vor der Schule wartet schon sein treuer Hund Whisky auf ihn, und gemeinsam begeben sich die beiden Richtung Park, um etwas Sonne zu tanken, gerade das Richtige nach einem stressigen und nervenaufreibenden Schultag. Leider spielt die eben erwähnte Sonne nicht mit und das Szenario verdunkelt sich. Von diesem Naturschauspiel fasziniert, bemerkt Andy erst reichlich spät, daß sein treuer Freund Richtung Himmel entschwebt ist. Ohne großes Zögern begibt sich Andy auf den Heimweg und startet mit Strahlenkanone im Gepäck aus seinem Baumhaus in Richtung Schattenwelt. Leider funktioniert das von ihm konstruierte Raumschiff nicht ganz wunschgemäß, der Trip durch die Wolken endet in der Felsspalte eines befremdlichen Planeten. An dieser Stelle des Spiels läßt sich erstmals der Vergleich zu Abe's Oddysse heranziehen, denn ähnlich wie bei dem Produkt aus dem Hause GT geht die Introsequenz nahezu nahtlos ins eigentliche Jump'n Run-Geschehen über. Der Vergleich mag etwas befremdlich wirken, aber ein gehörloser Mensch wird die Aufregung um dieses Spiel mit großer Wahrscheinlichkeit nicht nachvollziehen können Trotz der optisch grandios wirkenden Cutscenes begeistert bis zum eigentlichen Beginn von Level Eins ein anderer Faktor deutlich stärker: Die Soundkulisse sucht nicht nur im Jump'n Run-Genre ihresgleichen, sondern setzt auch übergreifend neue Maßstäbe. Anstatt den Spieler permanent mit Endlos-Tracks zu nerven, setzt die Musik nur an bestimmten Stellen des Spiels ein, ganz im Stile eines Kinofilms. Im Zusammenspiel mit zahlreichen Soundeffekten wird man in kürzester Zeit förmlich in die Atmosphäre der Schattenwelt hineingezogen und kommt, sofern



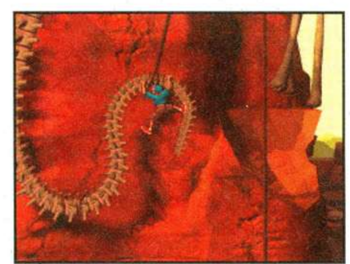
man seine PlayStation an einen Surroundverstärker angeschlossen hat, auch nicht wieder so schnell aus dieser Scheinwelt heraus. Für die brillante Atmosphäre zeichnet sich mit Bruce Broughton ein Profi verantwortlich. Sein Soundtrack zu „Silverado" erhielt eine Oscarnominierung, aber auch andere Titel wie „Harry und die Hendersons" und „Das Wunder in der 34. Straße" sind Filme, bei denen sich Broughton für die Akustik zuständig war.

Das Warten hat sich gelohnt

Wer den ersten Akustikflash verdaut hat, bekommt von der überragenden Grafik den nächsten Schock verpaßt. Wer dachte, Abe hätte zumindest im zweidimensionalen Rahmen das Limit des 32-Bitters erreicht, wird von Infogrames eines Besseren belehrt. Man weiß gar nicht so recht, wo man mit den Lobpreisungen beginnen soll. Die Heldenfigur entzieht sich durch die supersanften und unglaublich flüssig wirkenden Animationen jeglicher Kritik. Allein eine „Men in Black"-Sequenz aus einer höheren Stage verdeutlicht die Mühe und Arbeitszeit, die hinter diesem Mammutprojekt steckt. In Stage 1 wird Andy von einem fettleibigen, überdimensionierten Wesen seines Laserbeamers beraubt, später findet man sich dann dank unglücklicher Zufälle im Bauch dieses bösen Diebes wieder - und surprise surprise, die anverdaute Wumme ist auch vor Ort. Nach mehreren Schüssen im Mageninneren zerfällt die eklige Kreatur in einige Hautfetzen, die Andy komplett bedecken. Schält sich der junge Hauptdarsteller aus den leblosen Resten des Ungetüms, staunt man selbst als verwöhnter Tester nicht schlecht. Das Attribut „Geschmeidig" wäre für diesen Vorgang zweifelsohne noch stark untertrieben. Ebensoviel Mühe ließ man in die Gestaltung der zahlreichen Sterbeszenen fließen. Da der Weg durch die Welt der Dunkelheit mit Fallen nur so gespickt ist, muß man sich zwangsläufig mit dem Trial-and-Error-Verfahren anfreunden. Als störend haben wir diese Tatsache trotz zahlreicher Lebensverluste, von denen unbegrenzt viele zur Verfügung stehen, dennoch nicht empfunden. Was hart klingt, ist dennoch wahr: Selten hat man den Verlust eines Bildschirmlebens mit solch einer Freude genossen. Rein thematisch kann man das Ableben in zwei Kategorien untergliedern: Stürzt Andy in die Tiefe, wird dies mittels Rendersequenz auf den Bildschirm gebracht, stirbt der Jüngling durch ausgedehnten Feindkontakt, so erlebt man den letzten Herzschlag als In-Game-Animation. Als unser persönlicher Liebling hat sich der gemeine Felswurm entpuppt. Zögert Andy beim Kampf gegen dieses Engerling-ähnliche Objekt zu lange, zieht ihn das Insekt kurzerhand in ein Felsloch. Der Spieler sieht nur noch die zappelnden Beine des Nachwuchs-Protagonisten, kurz darauf ertönt ein unangenehmes Knacken und jegliches Leben entschwindet aus dem Körper des Grundschülers.







Im ersten Level kann man sich noch mit dem Laserbeam gegen die bösartigen Schattenwesen erwehren, bevor es am Levelende noch eine ausführliche Kletterpartie zu bewältigen gilt



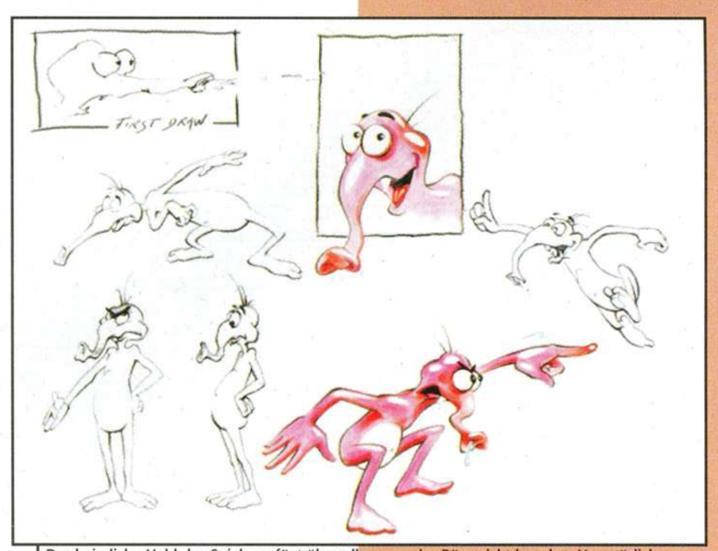


Bei Tauchvorgängen sollte auf den Luftvorrat von Andy geachtet werden. Um die Situation noch zusätzlich zu verschärfen, gieren Piranhas und andere Wasserbewohner nach dem Leben des Helden



Hat da jemand Filmumsetzung gesagt?

Alles an Heart of Darkness verlangt nach dem Vergleich mit Abenteuern auf der großen Leinwand. Alleine die Haupt- und Nebendarsteller sind ein Kapitel für sich: Der Meister der Dunkelheit ist in seiner Welt die unbestrittene Nummer Eins. Seine Diener respektieren ihn und würden sich den sprichwörtlichen Hintern für Aufträge des Gebieters aufreißen. An dieser Stelle kommt der heimliche Held des Geschehens ins Spiel, der pinkfarbene Handlanger



Der heimliche Held des Spiels verfügt über alles, was der Bösewicht begehrt: Unnatürliche Hautfarbe, mieser Charakter und böse Absichten!

namens Servant, der auch für die Entführung von Hund Whisky verantwortlich ist. Am zutreffendsten für den mit einem schicken Saugrüssel bestückte Kreatur ist mit Sicherheit der Begriff Anti-Held. Damit aber Andy im Kampf gegen die Schattenkreaturen nicht ganz auf sich alleine gestellt ist, findet sich schnell Unterstützung in Form von Amigo, einem geflügelten Teufel, den man in einer brenzligen Situation näher kennenlernt. Im Verlauf des Spiels trifft man auf den Rest der Amigos, die immer wieder mit Rat und Tat zur Seite stehen und deren Schicksal einen wichtiger Bestandteil der gesamten Storyline darstellt. Insgesamt erstreckt sich das Abenteuer über acht Level, die sich hinsichtlich der Schwierigkeit und der Thematik gänzlich voneinander unterscheiden. Die Bergwelt dient dem Vertrautwerden mit der Steuerung, die glücklicherweise recht einfach gehalten ist. Eine Taste dient zum Springen; drückt man sie wiederholt, so schlägt man einen akrobatischen Salto, der besonders bei haarigen Sprungpassagen oftmals als letzte Rettung dient. Last but not least erhält Andy noch Zugriff auf einen magischen Beam, der sowohl Gegner als auch Felswände pulverisiert und zudem noch wachstumsfördernde Substanzen zu enthalten scheint. Schießt man eine Salve auf herumliegende Samenkörner, so wachsen diese in kürzester Zeit gen Himmel und ermöglichen den Zutritt in ansonsten unerreichbare Levelpassagen. Bei all diesen Aufgaben kommt auch der Denkspielfaktor nicht zu kurz, erst das Lösen diverser Kombinationsrätsel läßt Andy erfolgreich in einen der nächsten der insgesamt über 200 Bildschirme schleichen. Apropos schleichen, notorische Hektiker werden mit Heart of Darkness nicht glücklich. Nur wer Umsicht walten läßt und die Gegner bzw. Umgebung mit genügend Aufmerksamkeit und Scharfsinn begutachtet, meistert auch brenzlige Situationen beim ersten Versuch. Leider reicht der Platz an dieser Stelle partout nicht aus, um auch wirklich auf alle Feinheiten dieses Spiels einzugehen. Aber in der nächsten Fun Generation liefern wir Euch einen ausführlichen Test, der sich dann auch intensiv mit der Gegnervielfalt, dem phantastischen Unterwasserlevel und anderen Highlights des Spiels beschäftigt. Fazit: Wer zu Star Wars-Zeiten noch eisern an Rebell Luke Skywalker festhielt, wird sich spätestens mit Heart of Darkness von der dunklen Seite bekehren lassen...


So wird's gemacht: Von der ersten Zeichnung zum liebevoll gestalteten Hintergrund

Genre:	**Jump'n Run**	**Entwickler:**	**Amazing Studios**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Laguna**
Hersteller:	**Infogrames**	**Veröffentlichung:**	**Ende Juni**

Markus Appel

BLASTO


In Schußgefechten kann Blasto durch seine Seitwärtsschritte den gegnerischen Schüssen ausweichen


Mit seinem Luftvorrat kann sich Blasto nur begrenzt unter Wasser halten

Dem auf den 32 Bit-Konsolen wohl eher vernachlässigten Genre des Jump'n Shoots wird nach dem Ende der 16 Bit-Ära seit kurzem nun doch wieder etwas mehr Beachtung geschenkt. Neben Small Soldiers oder One darf auch bei Sonys Captain Blasto geballert werden, diesmal auf kleine grüne Männchen.

Wie sooft besteht natürlich auch ein driftiger Grund für das derartig direkte Vorgehen gegen unsere Mitbewohner im großen und weiten Weltall. Die Ruhe im Universum samt dessen Paralleldimensionen wird nämlich jäh gestört durch die unheilvollen Pläne eines kleinen Alien. Um das Schlimmste zu verhindern, wird kurzerhand Captain Blasto beauftragt, Schritt für Schritt gegen die Alieninvasionvorzugehen und somit den interstellaren Frieden wieder herzustellen. Sowohl von seinerStatur als auch der Gestik her dürfte unser draufgängerisch-tolpatschiger Held einigen eingefleischten Cartoonfans durchaus bekannt vorkommen. Die Rede ist von der Cartoon-Figur Johnny Bravo („Hey, Mama!"), seines Zeichens Muskelmann und Möchtegern-Macho, der es trotz seines guten Willens immer wieder schafft, ins Fettnäpfchen zu treten. Gewisse Ähnlichkeiten zwischen der Cartoon- und Videospielfigur sind also kaum zuübersehen.

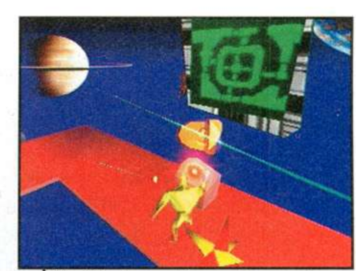

Einige der Plattformen sind instabil und fallen nach unten



Die Kartenoption ermöglicht eine bessere Orientierung

Toast Aliens - Rescue Babes

Im Großen und Ganzen ist mit dieser kurzen Aussage eigentlich schon das Grundprinzip des Spiels dargelegt, der Weg dahin ist aber noch zu bewältigen. Wir begleiten Blasto aus der Sicht der Third Person in einem meist umfangreich und nicht-linear aufgebautem Levelszenario, in welchem es gilt, durch das Auffinden und Betätigen von Schaltern neue Wege zu erschließen, um dadurch dem Levelende ein Stückchen näher zu kommen. Die Kameraperspektive läßt sich beim Stillstehen des Sprites beliebig verändern, so daß auch auf den ersten Blick schwer ersichtliche Abschnitte genauer unter die Lupe genommen werden können. Auf Euren Wegen tauchen die Gegner buchstäblich aus dem Nichts auf, sie verraten sich nur durch das typische Geräusch beim Erscheinen oder aber spätestens dann, wenn Ihr Euch in einem Gewitter aus kunterbunten Laserstrahlen wiederfindet. In Sachen Angriff und Verteidigung steht Captain Blasto zunächst seine permanente Laserkanone zur Verfügung, die sich in vier verschiedenen Stärken ausbauen läßt. Daneben gibt es eine Menge an Bonuswaffen und -gegenständen zu ergattern, so zum Beispiel Homing Missiles, ein Gatlingun-artiges Lasergeschütz oder die obligatorische Unverwundbarkeit in Form einer goldenen Ummantelung (Mario läßt grüßen). Diese Extras sind zeitlich oder nach der Menge natürlich begrenzt. Bis zu diesem Zeitpunkt kann jedoch noch nicht so viel mehr über das Game gesagt werden, denn Kollisionsabfrage und Analogsteuerung sind noch etwas ungenau und das Spiel dadurch Stellenweise recht happig. Eines ist aber sicher: das Game entwickelt nach kurzer Eingewöhnungszeit seinen eigenen Flair, der durchaus zum Zocken anregt. Wie Blasto letztendlich abschneidet, wird sich demnächst zeigen.


Sämtliche Laserschüsse prallen von der Goldummantelung ab. Dieser Schalter hier ebnet einen weiteren Durchgang


Normalerweise zielt Blasto automatisch auf seine Feinde. In gewissen Situationen ist es aber besser, die Zielvorrichtung zu benutzen

in;former

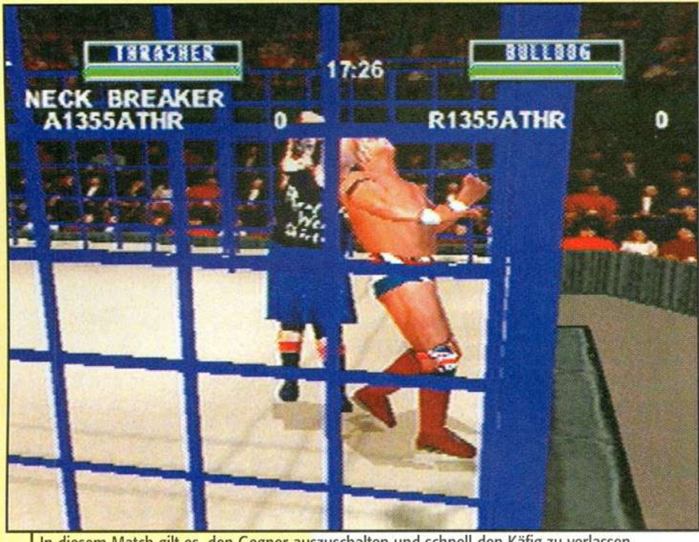
Wer glaubt, mit Blasto ein Jump'n Shoot im traditionellen Stil vorliegen zu haben, hat sich, wie sollte es auch anders sein, natürlich getäuscht. Die Programmierer statteten zunächst den Alien-Exterminator mit einer Unmenge an Fortbewegungsarten aus. Neben laufen, hüpfen und schießen kann Blasto mit einem Jetpack fliegen, sich ducken oder in bester Tomb Raider-Manier klettern sowie schwimmen. Auch ein riesengroßes Alien-Huhn à la Chocobo will zugeritten werden. Ferner haben die Jungs von Sony Interactive Studios America Secrets, Puzzles, geheime Levels oder gemeingefährliche Fallen en masse ins Spiel integriert, um das Game teilweise fast schon extrem langatmig zu gestalten.



Genre:	3D-Jump'n Shoot	Entwickler:	SISA
Spieler:	1	Testmuster:	Sony
Hersteller:	Sony	Veröffentlichung:	Juli

WWF Warzone

Götz Schmiedehausen



In diesem Match gilt es, den Gegner auszuschalten und schnell den Käfig zu verlassen



Ein Power Slam von Shawn Michaels

Acclaim und die World Wrestling Federation sind schon seit langer Zeit ein Team. Leider ließ die Qualität der Produkte im 32-Bit-Zeitalter sehr stark nach, die mit Wrestlingstars besetzten Prügelorgien erinnerten doch eher an Fantasie-Beat'em Ups, die bei den Fans des Schauspiels im Ring auf nur wenig Gegenliebe stießen.

Hinzu kam, daß die Konkurrenzorganisation WCW mit Spielen wie WCW vs. NWO oder WCW vs. The World realistische Action erfolgreich in den Vordergrund stellte. Das nächste WWF-Spiel zollt der Entwicklung Tribut und versucht, den Realismusfaktor gnadenlos in die Höhe zu treiben. Dies scheint allerdings ein höchst schwieriges Unterfangen zu sein, denn die Work in Progress-Version, die wir vorliegen haben, ist nicht gravierend weiter fortgeschritten als die Demos, die wir vor ca. sechs Monaten sahen. Gut Ding will eben Weile haben. Die zur Verfügung stehenden Wrestler sind hervorragend modelliert und animiert, da hat Acclaim auf jeden Fall schon mal einen Pluspunkt vor den Mitbewerbern. Den Fans werden Namen wie Undertaker, Bret Hart, Gold Dust oder Ken Shamrock etwas sagen, alle anderen können sich auf eine Riege teilweise buntverkleideter oder in Badehose auftretender Muskelmänner freuen. Wem der ein oder andere Akteur fehlen sollte, kann sich im Costum-Mode seinen individuellen Kämpfer zurechtschnitzen.



Vor jedem Match wird ein stilvolles „Main Event"-Poster eingeblendet


Vor jedem Tag Team-Match werden die Kämpfer in den Ring gefahren

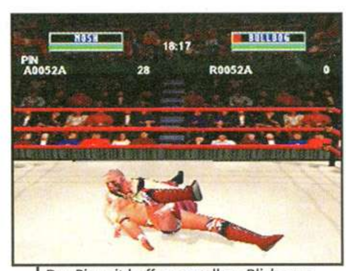
Großes Interesse richtet sich auf die Spieloptionen. Neben Championship-Matches und Tag Team kann man noch mit Waffen wie z.B. Baseballschläger in den Ring steigen, einen Käfig um den Ring aufstellen lassen oder ein sogenantes Leitermatch bestreiten. Bei diesem Kampf müssen sich die Ringer erst einmal um eine Leiter streiten, die sie dann irgendwann im Ring aufstellen, um sich dann wiederum darum zu kloppen, wer häufiger von den Stufen kippen darf. In luftiger Höhe hängt der Gürtel, den der Sieger abhängen muß.



High Risk-Manöver sind an der Tagesordnung



Eine Power Bomb von Mosh



Der Pin mit hoffnungsvollem Blick zum Ringrichter

„Müssen die sich jetzt schon wieder hauen?"

Das schönste Drumherum hat wenig Reiz, wenn die Spielmechanik, sprich das Gameplay, nichts taugt. Wie erwähnt, kann man die uns vorliegende Version kaum spielen. Trotzdem ist positiv zu bemerken, daß es keine wirren Special Moves, sondern ein logisch durchdachtes Kampfsystem mit Lock, Griffen und Konteraktionen gibt. Hoffentlich kommt Acclaim nicht wieder auf die Idee, Special- oder Finishing Moves im Manual unerwähnt zu lassen, um die jugendliche Käuferschar über Videoskassetten oder Player's Guides erneut zur Kasse zu bitten. Diesmal wird es da empfindliche Punktabzüge von unserer Seite und eine umgehende Veröffentlichung der kompletten Moveliste geben.

WWF Warzone hinterläßt einen sehr guten Gesamteindruck. Nur Rumble- und etwas mehr Showelemente wurden (wie immer) schmerzlich vermißt.

in:former

Mit WWF Warzone gibt Acclaim endlich die altgediente Arcade-Spielengine auf, die nach WWF Wrestlemania Arcade und WWF In your House schon arg angegangen wirkte. Zuvor trieb man ein ähnliches Spiel auf dem SNES, hier gab es drei Module mit der gleichen Spielengine: WWF Wrestlemania, WWF Royal Rumble und WWF Raw is War. Mal sehen, wie oft wir die Neuentwicklung vorgesetzt bekommen.



Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Acclaim
Spieler:	1-4	Testmuster:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	Juli

LÄNGER LEBEN
MORE HÄRTER SCHLAGEN
GAME SCHNELLER RENNEN
POWER
HÖHER SPRINGEN
UNENDLICH ENERGIE
UNENDLICHER SPIELSPASS

game buster tm

DAS MOGELMODUL MIT POWER

• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTLICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER" • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64 ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!



INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE



• JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILD-SCHIRMGRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTE!

48 IN 1 · NOW WITH TURBO FORMAT

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD



• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS • FORMSCHÖNES GEHÄUSE

24 IN 1 · NOW WITH TURBO FORMAT

DM 119,-

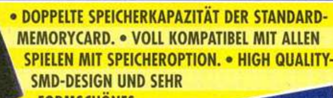
120 SLOT MEMORYCARD

• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

8 IN 1 · NOW WITH TURBO FORMAT · LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE



• DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

2 IN 1

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD



• 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN"-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

10 IN 1

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



•20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD!• UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE• VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN

20 IN 1

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY



Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich



service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

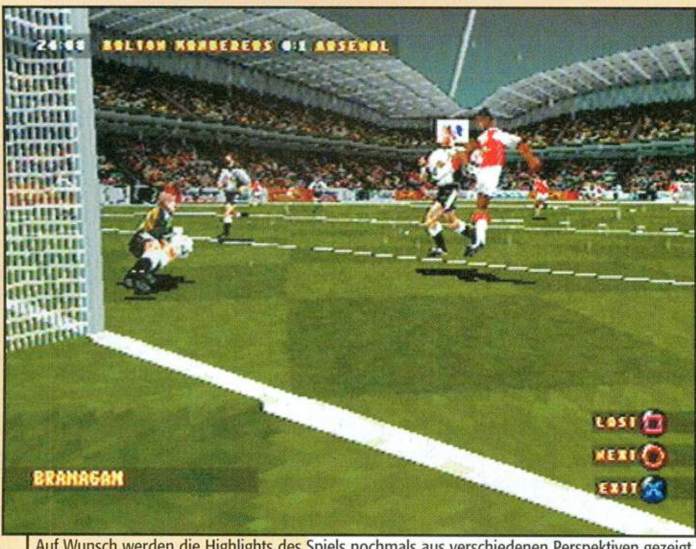
Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47




Premier Manager 98

Fabian Döhla



Auf Wunsch werden die Highlights des Spiels nochmals aus verschiedenen Perspektiven gezeigt

Der Spielablauf kann nur indirekt beeinflußt werden

Fußball-Manager haben besonders auf dem Amiga 500 und PC Tradition. Auf diesen Plattformen erschienen, bzw. erscheinen auch mit schöner Regelmäßigkeit immer neue Updates, die zwischenzeitlich jede noch so kleine Aufgabe eines Fußballvereins virtuell erledigt haben wollen.

Gremlins Premier Manager taucht zwar nicht ganz so tief in das Geschehen ein, fasziniert durch die Konzentration auf die essentiellen Gesichtspunkte aber keinesfalls weniger als die umfangreichere Konkurrenz.

Zu Beginn des Spiels muß man sich für einen von insgesamt 92 englischen Vereinen entscheiden, um dann sowohl in die Rolle des Trainers als auch Managers zu schlüpfen. Das Aufgabenfeld könnte vielschichtiger nicht sein; kaum hat man sich um den korrekten Eintrittspreis, die Jugendförderung oder die Verlängerung auslaufender Verträge gekümmert, muß dringend ein Blick auf den Mannschaftskader geworfen werden. Wer ist fit und wer sollte eine Zusatzeinheit im Trainingslager absolvieren? Spielt Bergkamp oder Shearer von Anfang an? Aber keine Angst, bereits nach kurzer Eingewöhnungsphase werden solch Entscheidungen mit dem nötigen Selbstvertrauen entschieden. Ist schließlich alles wunschgemäß eingestellt, kann die Jagd nach Toren und Punkten endlich beginnen.

Wer mit Arsenal spielt, findet immer die gleichen Namen in der Sünderkartei wieder. Neben den Verwarnungen und Platzverweisen lassen sich auch zahlreiche andere Statistiken abrufen

Mehr als diesen Screen bekommt man während des Spiels nicht zu sehen

in:former

Gremlin Interactive überläßt nichts dem Zufall! Um einen besonders hohen Realitätsfaktor zu erzielen, hat man sich die Unterstützung zahlreicher Fußball-Promis gesichert. Unter anderem prüfen die Topmanager Dave Bassett (Nottingham Forest), Joe Kinnear (FC Wimbledon) und Harry Redknapp (Westham United) das Spiel auf Herz und Nieren. Zudem kontrolliert die Redaktion des englischen Fußballmagazins Goal! die korrekte Verwendung der Mannschafts-und Spielernamen und gibt bezüglich der Schwächen und Stärken der integrierten Mannschaften Auskunft. Warum jedoch Mark Wright bei Borussia Dortmund spielt und ein 87jähriger(!) in der dritten Division auf dem Platz steht, bleibt uns ein Rätsel.

Passiv aktiv?

Wer sich in seiner Videospielevergangenheit noch nie mit einem Fußball-Manager auseinadergesetzt hat, dem sollte an dieser Stelle gesagt werden, daß man die Ergebnisse in jedem Fall nur passiv beeinflussen kann. Zwar lassen sich während des laufenden Spiels noch einige Dinge, wie die taktische Marschroute, Auswechslungen, Umstellungen oder ähnliches ausführen, man kann aber nie aktiv ins Geschehen eingreifen. Gremlin spinnt diesen Gedanken gar soweit, daß während dem Match keinerlei Spielausschnitte zu sehen sind. Erst nach Ende der Partie kann man sich die Highlights mittels Grafikengine aus dem In-House-Produkt Actua Soccer 2 (Test in Fun Generation 1/98) intensiv zu Gemüte führen. So sitzt man also vor einem Bildschirm, der lediglich über Aufstellungen, Verwarnungen, Torschützen und Restspielzeit Auskunft gibt - doch selten hat eine derart monotone „Handlung" soviel Spaß gemacht. Dem Herztod nahe, fiebert man mit seinem Verein, stellt schnell noch einen dritten Stürmer auf den Platz oder regt sich über die fünfte gelbe Karte für den wichtigen Abwehrchef auf, um sich anschließend diebisch über das völlig unverdiente 1:0 gegen Meisterschaftskonkurrent Liverpool (mit Kalle „Air" Riedle) zu freuen. Damit kein falscher Eindruck aufkommt, die eben angesprochenen unverdienten Siege gibt es nur relativ selten. Der Premier Manager 98 kakuliert die Trainigsleistungen, Fitnesswerte und Aufstellungsvarianten sehr genau durch - wer Unsinn verzapft, bekommt die Quittung in Form hoher Niederlagen oder finanzieller Probleme. Auch wenn es verlockend sein mag, einen Roberto Carlos ins Team zu holen, man sollte dabei auf keinen Fall den Rahmen der Liquidität aus den Augen verlieren. Uns hat Premier Manager 98 bereits in der Preview-Version gefesselt, auch wenn das Fehlen deutscher Teams (lediglich Bayern München und Borussia Dortmund spielen in einer „Superleague") unangenehm auffällt. Das „Ein Spiel noch"-Syndrom trat in solchem Ausmaß lange nicht mehr auf - und das will bei der Fülle an hochkarätigen Titel wirklich etwas heißen...



Wer die Saison als Meister beendet, darf im nächsten Jahr in der Champions League an den Start gehen

Genre:	**Fußball-Manager**	**Entwickler:**	**Gremlin Interactive**
Spieler:	**1-4**	**Testmuster:**	**Gremlin Interactive**
Hersteller:	**Gremlin Interactive**	**Veröffentlichung:**	**Herbst**











0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO64

- Aero Fighters Assault (Flight-Action) 139,90
- Bomberman (Action) 89,90
- Blast Corps (Action) 89,90
- Diddy Kong Racing 89,90
- Extreme G (Racing) 129,90
- Fifa 98 (Fußball) 139,90
- Gasp (3D-Fighting) 149,90
- Fighters Destiny (3D-Fighting) 139,90
- Lylat Wars (Flight-Action) 99,90
- Mission Impossible (Ego-Shooter) 139,90
- Nagano Winter Olympics 139,90
- NHL Breakaway '98 (Eishockey) 139,90
- Snowboard-Kids (Sports) 89,90
- Star Wars (Action) 119,90
- Wayne Gretzky Hockey (Eishockey) 109,90
- WCW vs. NWO (Wrestling) 139,90
- Wetrex (Tüftel) 139,90
- Yoshis Story (Jump'n Run) 89,90

- Controller (6 Farben) 59,90
- Controller-Verlängerung 9,90
- Shaker Pack incl. Memory (6 Farben) 39,90
- Memory Cards Tri-Pack (6 Farben) 49,90



PlayStation



- PlayStation 299,00
- PlayStation+2.Contr.+Mem.Card 333,00
- Action Replay (Mogel Modul) 89,90
- Analog/Digital-Controller Dual-Shock (Sony) 59,90
- Analog Flight Stick 119,90
- Controller (EXONY) 6 Farben 29,90
- Controller (Sony) grau, schwarz, weiß 44,90
- Controller NeGcon 89,90
- Guncon 89,90
- Memory Card (Sony) 39,90
- Memory Card (EXONY) 29,80
- Mouse (Sony) 49,90
- Antennenadapter 39,90
- Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations) 29,90
- RGB-Kabel (EXONY) für chön charfe Bilder 29,90
- RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out 44,90
- RGB Umschaltbox (4-Fach) 99,90
- Controller-Verlängerungskabel 19,90
- ...bausatz 39,90
- ... - dauert ca. 20 min 89,90

...Station-Umbau kannst Du auch die ... amerikanischen Import-Spiele ... jp oder us) auf Deiner Play... Umbau der PlayStation ...bel, da ansonsten die ... genannt) nur in ...

PlayStation

- Abe's Odyssee (Action Jump' n run) 99,90
- Ace Combat II (Flugsimulation/Action) 99,90
- Alundra (Rollenspiel) 99,90
- Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll) 99,90
- Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race) 79,90
- Baphomets Fluch II (Adventure) 99,90
- Batman & Robin (Action) 109,90
- Bloody Roar (3D-Fighting) 99,90
- Breath of Fire 3 us (Rollenspiel) 129,90
- Bugriders (3D-Shooter) 99,90
- Bushido Blade (3D-Fighting) 99,90
- Bust a Move 3 (Tüftelspiel) 89,90
- Castlevania (Action Jump' n Run) 99,90
- Clock Tower (Adventure) 109,90
- Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.) 99,90
- C&C II Red Alert (War-Simulation) 99,90
- Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run) 99,90
- Croc (3D-Jump' n run) 99,90
- Dark Omen (Strategie) 99,90
- Deathtrap Dungeon (Adventure) 109,90
- Discworld II (Adventure) 89,90
- Diablo (Strategie) 99,90
- Dodgem Arena (Action) 99,90
- Dreams (Jump'n Run) 99,90
- Fifa '98 (Fußball) 109,90
- Fighting Force (Fighting) 109,90
- Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's) 109,90
- Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel) 129,90
- Forsaken (3D-Action) 109,90
- Frankreich '98 (Fußball) 99,90
- G-Police (3D-Shooter - 2CD's) 109,90
- Gex 3D (Jump'N'Run) 109,90
- Ghost in the Shell us (3D-Shooter) 119,90
- Gran Tourismo (3D Race) 99,90
- Klonoa (Jump'n Run) 99,90
- Kurushi (I.Q.) 89,90
- Lost Vikings II us (Jump' n run) 69,90
- Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run) 109,90
- Lucky Luke (Jump'N'Run) 109,90
- Marvel Super Heroes (Fighting) 99,90
- Masters of Teräs Käsi 109,90
- Mega Man X3 (Jump' n run) 99,90
- Midway Arcade Greatest Hits.1/2 99,90
- Namco Museum V (Klassiker) 89,90
- Nascar Racing '98 (Race) 109,90
- NBA Live '98 (Basketball) 99,90
- Need for Speed 3 (Race) 99,90
- Newman Haas Racing (Race) 99,90
- NHL '98 (Eishockey) 99,90
- NHL Face Off '98 (Eishockey) 89,90
- NHL Powerplay Hockey (Eishockey) 99,90
- Nightmare Creatures uncut (Horror) 109,90

SOUNDTRACKS

- Final Fantasy 1+2/3 69,90
- Final Fantasy 4/5/6 79,90
- Final Fantasy VII (4 CD's) 109,90
- Final Fantasy Tactics 79,90

PlayStation

- One (Action) 99,90
- Ogre Tactics us (Strategy) 139,90
- Pax Corpus (Action) 99,90
- Point Blank (Party-Shooter f. Guncon) 99,90
- Power Soccer II (Fußball) 99,90
- Rascal (Adventure) 99,90
- Rapid Racer (Race) 89,90
- Reboot (Action) 99,90
- Risiko (Brettspiel) 99,90
- Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's) 139,90
- Rockman Dash (Action) 129,90
- Road Rash 3D (Bike-Race) 99,90
- Saga Frontier us (Rollenspiel) 129,90
- Shadow Master (Shoot'm Up) 99,90
- Sign of the Sun (Adventure) 99,90
- Skull Monkeys (Jump 'n Run) 99,90
- Snow Racer '98 (Sports) 79,90
- Spawn (3D-Fighting) 89,90
- Spice World 49,90
- Steel Reign (Tank-Simulation) 89,90
- Streetfighter Collection (3D-Fighting) 99,90
- Streetfighter EX plus Alpha us (3D-Fighting) 99,90
- Super Puzzle Fighter (Tüftel) 89,90
- Tekken III us (3D Fighting) 139,90
- Tetris Plus (Tüftel) 89,90
- Theme Hospital (Simulation) 99,90
- Time Shock (Flipper) 99,90
- TOCA (Race) 99,90
- Tomb Raider II (Adventure) 109,90
- Total NBA '98 (Basketball) 99,90
- Treasures of the Deep (Adventure) 99,90
- Ubik (Adventure) 99,90
- V-Rally (Race) 99,90
- Versus (3D Fighting) 109,90
- War Games (Strategy) 99,90
- Wild Arms us (Rollenspiel) 89,90
- X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up) 99,90

- Crash Bandicoot (Jump'n Run) 49,90
- Destruction Derby 2 (Race) 49,90
- Formel 1 (Race) 49,90
- Micromachines V3 (Race) 49,90
- Pandemonium (Jump'n Run) 49,90
- Porsche Challange (Race) 49,90
- Rayman (Jump'n Run) 49,90
- Ridge Racer Revolution (Race) 49,90
- Rock'n Roll Racing 2 (Race) 49,90
- Soulblade (3D-Fighting) 49,90
- Soviet Strike (Heli-Action) 49,90
- Tekken II (3D-Fighting) 49,90
- Tomb Raider (Adventure) 49,90
- Wipe Out 2097 (Race) 49,90

SATURN JP

- 3 Wonders 129,90
- Burning Rangers 129,90
- King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM 139,90/159,90
- Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM 139,90/159,90

プレイステーション™

- 3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle) 129,90
- Armoered Troopers jp (3D Shooter) 129,90

- Bomberman Wars jp (Action) 129,90
- Bomberman World jp (Action) 129,90
- Bust A Move (Dance Action) 129,90
- Bushido Blade 2 (3D-Fighting) 129,90
- Capcom Generations (Coll.) 129,90
- Chocobo's M. Dungeon jp (RPG) 119,90
- Klayman Klayman jp (Adventure) 139,90
- Cookin' Fighters jp (3D-Fighting) 129,90
- Cowboy Beebop jp (3D-Shooter) 139,90
- Einhänder jp (Shooter) 129,90
- Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon) 119,90
- Enigma jp (3D Action) 149,90
- Frontmission Alternative jp (Strategie) 139,90
- Frontmission 2 jp (Strategie) 139,90
- G-Darius (Shooter) 129,90
- Gradius Gaiden jp (Shooter) 129,90
- Gran Turismo jp (Race) 109,90
- Guardian Recall jp (Simulation/RPG) 149,90
- Image Fight & X-Multiply jp (Shooter) 129,90
- King of Fighters '97 (Fighting) 129,90
- Kitchen Panic jp (Action) 119,90
- Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel) 139,90
- Metal Slug jp (Jump' n Shoot) 129,90
- Namco Anthologies 1 jp (Collection) 119,90
- Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.) 139,90
- Nectaris jp (Strategie) 129,90
- Parasite Eve jp (Action) 139,90
- Paro Wars jp (Strategie) 129,90
- Prism Land Story jp (Puzzle) 129,90
- Rama jp (Adventure) 149,90
- R-Types (Shooter-Collection) 129,90
- Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting) 129,90
- Samurai Shodown I & II (Beat'm Up) 139,90
- Söldnershield (Strategy) 139,90
- Soukaigi jp (Action) 139,90
- Space Invaders (Kult) 69,90
- Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel) 139,90
- Tail Concerto jp (3D Jump'N'Run) 139,90
- Tenchu jp (3D-Action-Adventure) 139,90
- Tekken III jp (3D-Fighting) 119,90
- Terradiver jp (Shooter) 129,90
- Thunderforce 5 jp (Shooter) 129,90
- Twinbee RPG 139,90
- X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting) 129,90
- Xenogears jp (Rollenspiel) 139,90



Umbau-Chips weiterhin kostenlos!*
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und Us-Importen mit kompletter Anleitung bei!
Zum Abspielen von Importspielen benötigst Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!!
*Nur solange Vorrat reicht!

Infos ... ergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preislis... ...xt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort lie... ...-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweig... ...ndenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es... ...ommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defek... ...lten unsere AGB.



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Mo-Fr.:10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

Fabian Döhla

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



Drückt man sich an die Wand, so wechselt die Ansicht umgehend in eine vorteiligere Perspektive



Die Grafikengine von Metal Gear Solid ermöglicht enorm weite Blicke, das besetzte Gebäude läßt sich auf diese Art und Weise schon vor den ersten Schritten im fremden Terrain prima beobachten

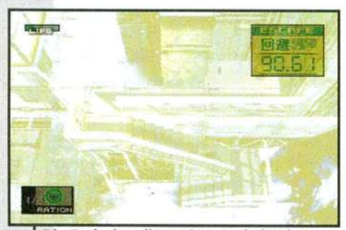
Alaska im frühen 21. Jahrhundert. Das amerikanische Atomwaffenlager an der Küste von Fox Island wurde von Sondereinheiten besetzt! Die Forderung: „Wenn unseren Forderungen nicht innerhalb der nächsten 24 Stunden Folge geleistet wird, starten wir einen nuklearen Angriff".



Das Ausrufezeichen über dem Kopf der Wache signalisiert Gefahr

Bei den Terroristen handelt es sich um Mitglieder der berüchtigten Foxhound Spezialeinheit - perfekt trainiert, nahezu unverwundbar. Um die drohende und wohl schlimmste Krise aller Zeiten von der Menschheit abzuwenden, gibt es nur einen Ausweg: Ex-Foxhound-Mitglied Solid Snake wird reaktiviert und auf eine streng geheime Mission geschickt. Das Ziel ist klar: in das besetzte Areal eindringen, die Terroristen ausschalten und gleichzeitig entwaffnen - Zeitlimit 24 Stunden.

Dieser knappe Plot steht hinter dem wohl sehnlichst erwarteten Videospiel 1998. Die Rettung der Welt vor der nuklearen Katastrophe wird in die Hände des Spielers gelegt, der damit eine enorme Verantwortung übernimmt - scheitert seine Mission, so müssen zahllose unschuldige Menschen mit ihrem Leben bezahlen. Angesichts der üppigen Features, über die das Videospiel-Epos zweifelsohne verfügt, fällt es nicht gerade leicht, an einem bestimmten Punkt mit der Beschreibung des eigentlichen Spiels zu beginnen. Vergleiche zu anderen Games fallen flach, Metal Gear Solid ist dafür einfach zu innovativ und revolutionär. Wenn man davon reden kann, daß ein Produkt eine gewisse Eigendynamik zu entwickeln im Stande ist, dann mit großer Sicherheit in diesem ganz speziellen Fall.



Die Explosion dieser Granate belendet sämtliche in ihrer Nähe befindlichen Gegner, steht man allerdings selbst zu Nahe am „Brennpunkt" ist man auch von den Folgen betroffen

Bevor man in die Rolle von Snake schlüpft, zeigt ein atmosphärisch · brillantes Intro den Weg ins Lager. Ähnlich wie in Camerons Actionspektakel „True Lies - Wahre Lügen" wählen wir den Weg durch die eisige Kälte des winterlichen Meeres. In einer aus einem U-Boot abgeschossenen Kapsel befindet sich der Hauptdarsteller, der nach einem kurzen Tauchgang in einer dunklen Ecke eines Lagerraumes aus dem Wasser klettert. An dieser Stelle wird klar, warum man bezüglich der Intrografik auf die Echtzeit-Komponente setzt. Anstatt den Spieler mit einem grafischen Stilbruch zu konfrontieren (bestes Beispiel: Resident Evil 2), blendet die Grafik ohne Umschweife ins Spielgeschehen über, ein weiterer Vorteil liegt aber auch in dem deutlich geringeren Platzbedarf, den Echtzeitgrafik im Vergleich zu gerenderten Sequenzen auf der CD beansprucht, somit bleibt unter dem Strich deutlich mehr Platz für handlungsverknüpfende Cutscenes.

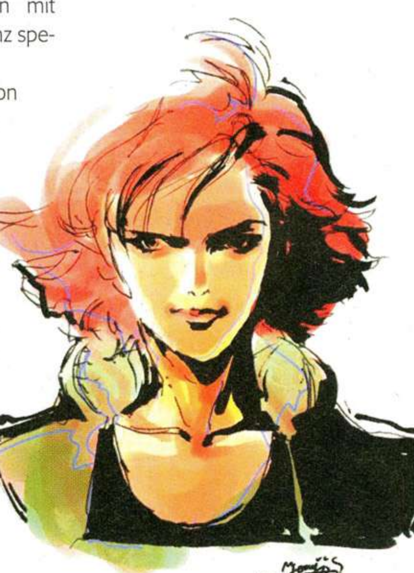
in;former

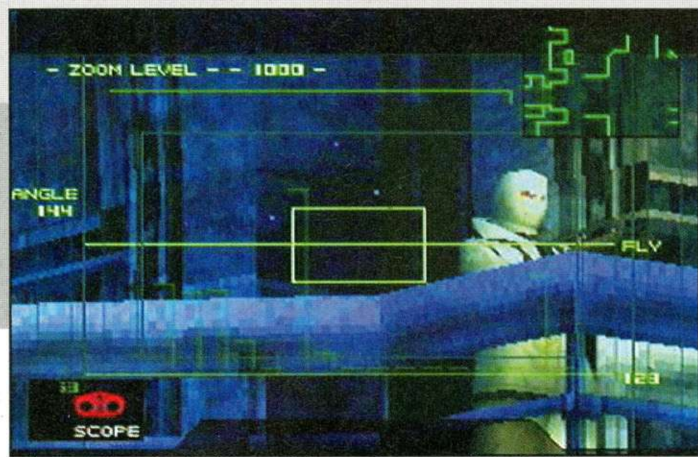
Metal Gear – Was bedeutet das eigentlich?

Metal Gears sind Panzer, die in der Lage sind, Nuklearwaffen zu transportieren. Sie können sich nahezu problemlos auf jedem Terrain bewegen und dienen zudem auch als Startrampe für alle mit einem Nuklearsprengkopf bestückten Raketen. Aus diesem Grund spielten sie in Zeiten des kalten Krieges eine gewichtige Rolle und stellten eine entscheidende Macht in dem immer währenden Kampf um die militärische Vormachtstellung dar.

The Game so far

Die uns vorliegende Preview-Version lies bereits hervorragend erahnen, was den Spieler hinsichtlich des





Das Fernglas ermöglicht bis zu 1000fache Vergrößerungen und läßt sich mit dem Analog-Controller am besten justieren

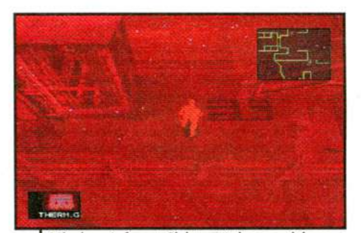


That hurts! Ein Schuß ins Gesicht aus kurzer Distanz - da möchte wohl niemand mit der Heldenfigur die Rolle tauschen



Vom Lichtkegel erfaßt: Hat einen der Suchscheinwerfer einmal entdeckt, so folgt er den Bewegungen der Spielfigur auf Schritt und Tritt


Keine Gnade: Selbst wenn man auf dem Boden liegt, wird man weiter unter Beschuß genommen


Mit dem Infrarot-Sichtgerät lassen sich verborgene Wärmequellen hervorragend aufdecken



Mit der Select-Taste sollte man alle Nachrichten, die man über das Funkgerät bekommt, in kürzester Zeit abrufen

Umfangs und Gameplays erwarten wird. Offenbar besteht das fertige Spiel aus einer einzigen und in folgedessen enorm umfangreichen Mission, die in zahlreiche kleinere Szenarios verschachtelt wird. Der Beginn der umfangreichen Herausforderung erfolgt wie erwähnt in einem unterirdischen und damit sehr düsteren Lagerhaus. Nachdem die Spielfigur aus dem Wasser geklettert ist, beginnt man intuitiv mit den ersten Gehversuchen, die dank einfacher, aber dennoch anspruchsvoller Steuerung schnell in Fleisch und Blut übergehen. Das erste Aha-Erlebnis ist auf die enorme Detailverliebtheit der grafischen Gestaltung zurückzuführen. So laufen zahlreiche Kanalratten über den feuchten Lagerboden, und im Hintergrund schaukeln einige rostige Ketten im Wind, sicherlich alles nicht unbedingt notwendig, aber atmosphärisch auf jeden Fallvon Vorteil. Der zweite Überraschungseffekt tritt in Kraft, so bald man sich gegen eine Wand drückt. Die dynamische Kamera ändert urplötzlich die Perspektive und zeigt das Geschehen aus einem gänzlich anderem Blickwinkel; statt der „üblichen" 3/4-Vogelperspektive gibt es eine Tomb Raider-ähnliche Totale, die weite Blicke in die vor einem liegenden Gänge zuläßt. Läuft man nach diesem Ausblick wieder weiter, ändert sich der Blickwinkel ebenso schnell zurück zur Ausgangsposition. Doch damit nicht genug: Um in hektischen Situationen die totale Übersicht zu gewähren, steht auch eine 100%-Vogelperspektive zur Wahl, die jede Einzelheit offenbart und einer Sichtbeschränkung durch im Weg stehende Mauern keinerlei Chance läßt. Besonders bei Schießereien oder Infights mit feindlich gesonnenen Wachen ist diese Art der grafischen Darstellung optimal. Last but not least steht auch eine First-Person-Perspektive zur Auswahl, die durch mittlerweile indizierte Spiele wie Doom oder Golden Eye traurige Berühmtheit erlangt hat.

Den Weg auf den von der Softwareindustrie verhaßten „Index" wird Metal Gear Solid unserer Meinung nach aber nicht antreten müssen. Wie schon beim Ur-Metal Gear (siehe auch Infokasten) steht das Töten nicht an erster Stelle. Man schleicht statt dessen zwischen Kisten und Containern umher, sucht Deckung hinter Gabelstaplern oder kriecht unter Regalen umher (in dieser Situation wählt das Programm automatisch die First-Person-Ansicht). Sollte trotzdem nicht genügend „Durchblick" vorhanden sein, kann



in;former



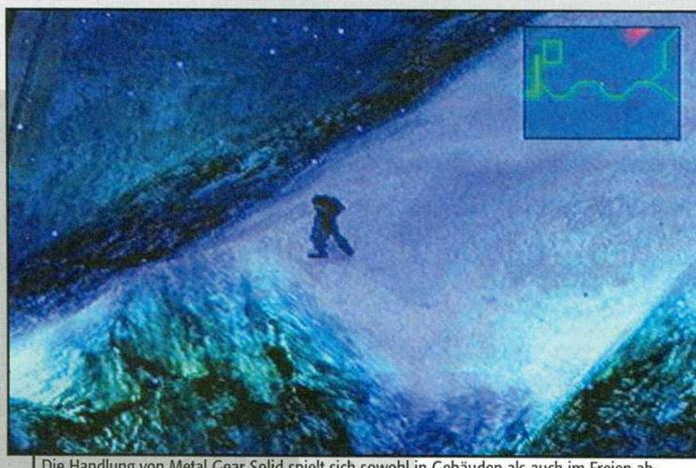


Rückkehr einer Legende

Zum ersten Mal trat Metal Gear (ganze 86kb groß) im Juli 1987 in Erscheinung. Auf dem MSX2 unterschied sich das Spiel vor allem in einem Punkt von den damals überaus populären Actionspielen: sinnloses Töten brachte keinen Erfolg, vielmehr lag das Augenmerk auf geschicktem Verstecken und raffinierten und zugleich hinterhältigen Manövern. Doch nicht nur das neue Spielprinzip, sondern auch die farbigen Szenarios und der brillante Handlungsverlauf faszinierten Spieler aus allen Altersschichten. Nachdem sich Metal Gear zu einem echten Hit entwickelt hatte, lag ein Sequel auf der Hand: Solid Snake (392kb) konnte an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen und verkaufte sich ähnlich gut, was man von der MSX2-Hardware leider nicht behaupten konnte - das System wurde eingestellt. Trotz der Tatsache, daß es nun schon seit „Ewigkeiten" keinen neuen Metal Gear-Titel mehr gab, war in Japan die Nachfrage nach einer 32-Bit-Version derart groß, daß man sich bei Konami entschloß, aus der Metal Gear-Idee eine waschechte Trilogy werden zu lassen.

MSX2 - Die Hardware

1986-1988 erlebte dieses Sytem seinen Höhepunkt. Eine recht kurze Zeit, aber eigentlich kein Wunder, erlangte Hersteller Philips doch besonders durch seine konkurrenzlosen Hardwareflops (CDi, DCC) Weltruhm. Der Amiga-ähnliche Computer wurde von einer Z80A-CPU gesteuert, die man in einfacherer Form auch im Mega Drive (als Soundprozessor) oder Sega Game Gear findet. Trotz des oppulenten Softwareangebots (Bubble Bobble, Arkanoid 2, The great Giana Sisters, F1 Namco, etc.) blieb der Erfolg aus - trotz zahlreicher Zubehörteile und einer mit 512x256 Pixeln (bei 32 Farben) relativ hohen Auflösung.



Die Handlung von Metal Gear Solid spielt sich sowohl in Gebäuden als auch im Freien ab



Krabbelt man unter Kisten oder in schmalen Gängen, so wird das Geschehen aus der First-Person-Perspektive gezeigt

auf das im Inventar befindliche Fernglas zurückgegriffen werden. Mit einer bis zu 1000fachen Vergrößerung werden selbst kleinste Details in einem anderen Abschnitt des Raumes sichtbar - wohlgemerkt ohne nennenswerte Verschlechterung der Grafik. Die Umgebung spielt aber nicht nur eine passive Rolle, sondern wird vom Spionage-Protagonisten regelmäßig mit ins Geschehen einbezogen. So kann man patrolierende Wachen anlocken, indem man kurz gegen umherstehende Container klopft. Auch Wasserpfützen spielen mehr als nur eine grafische Rolle. Wer unvorsichtigerweise durch das Naß watet, hinterläßt verräterische Fußspuren, was wiederum die Wachposten auf den Plan ruft; im Schnee sind ähnliche Reaktionen zu erwarten. Der gewiefte Spieler weiß dies aber auch zu seinem Vorteil auszunutzen: kaum ist der unvorsichtige Wachmann den Spuren gefolgt, greifen wir ihm auch schon beherzt an die Kehle und beenden sein Leben mit einem kurzen Knacken - Genickbruch! Diese Art der Attacke funktioniert nur, wenn einen die Wache vorher nicht gesehen hat. Steht man sich Auge in Auge, so bleibt lediglich die Wahl zwischen einem Karateka-Überwurf oder Schußwaffengebrauch. Hat man es gar mit zwei vermummten Schergen zu tun, kann man einen der beiden greifen und als menschliches Schutzschild mißbrauchen. Bevor die Gegner aber im Kugelhagel ihren letzten Atemzug tätigen, muß erst eine Waffe gefunden werden, denn in der Grundausstattung befinden sich nur Essensrationen (spenden Lebensenergie), Zigaretten und ein Fernglas. Erst im Verlaufe des Spiels wächst die Anzahl an mitgeführten Gegenständen, u. a. stößt man auf Sprengsätze, Maschinenpistolen und andere nette Gimmicks. Als Höhepunkt hat sich ein faltbarer Karton herauskristallisiert, mit dessen Hilfe man unbemerkt an den Wachposten vorbeischleichen kann. Gag am Rande: Befindet man sich unter der Box, kann man durch die Trageschlitze einen Blick auf die Umgebung erhaschen.



Unter dem Karton fühlt sich Snake offenbar sehr wohl...



... und genießt die herrliche Sicht nach Draußen...

... bis sein Vesteck von einem Wachposten unsanft aufgedeckt wird...

Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste

Kein anderes Sprichwort beschreibt die notwendige Vorgehensweise besser. Dem Radar am oberen rechten Bildrand kommt eine ganz besondere Bedeutung zu. Nicht nur, daß dieses Hilfsmittel eines jeden erfahrenen Spions die Umgebung bis in den kleinsten Winkel präzise aufzeigt, auch das Blickfeld der Bad Guys und der Überwachungskameras wird sichtbar gemacht. Wer dennoch unangenehm auffällt, löst unweigerlich Alarm aus, was wiederum sämtliche Aufseher in erhöhte Alarmbereitschaft versetzt und uns daran hindert, den Spielabschnitt überhastet zu verlassen.

Wir geben es unverblümt zu: Metal Gear Solid hat sich bereits in dieser sehr kurzen Version tief in unsere Herzen gespielt. Vom kondensierten Atem in der kalten Fabrik bis hin zu den roten Strahlen aus dem Laserpointer der Waffe - selten konnte ein Videospiel eine derartig dichte Atmosphäre aufbauen! Wenn nun auch hinsichtlich des Umfangs und der exakten Storyline nichts falsch gemacht wird, legt Konami die Meßlatte für kommende Konkurrenzprodukte fast schon unerreichbar hoch.



Genre:	Undercover Espionage Game	Entwickler:	KCE Japan
Spieler:	1	Testmuster:	Konami
Hersteller:	Konami	Veröffentlichung:	November

Julian Ossent – Andreas Binzenhöfer

NBA Courtside



Frei zum Schuß gekommen, versenken selbst schlechtere Spieler den Ball fast immer

Während die PlayStation-User unter Euch in der letzten Zeit jeder Art von Sportspielen geradezu überschüttet werden, heißt es für die Käufer des Nintendo-Flagschiffs eher zähneknirschend mit wenig brauchbaren Titeln vorlieb zu nehmen. EA veröffentlichte leider die Basketball-Referenz NBA Live ´98 bisher nicht auf dem N64, hier herrscht definitiv Nachholbedarf. Deswegen nahm Nintendo, genauer gesagt deren Abteilung Left Field Productions, die Sache selber in die Hand und bringt jetzt eine Simulation der nordamerikanischen Basketball-Liga auf den Markt. Pate für NBA Courtside stand übrigens L.A.Lakers-Superstar Kobe Bryant, seines Zeichens Rookie Of



Der rote Balken links oben zeigt Eure verbleibende Sprint-Energie an



Ein guter Dreier-Schütze ist bei NBA Courtside Gold wert

in;former

Neues Spiel, neues Glück – zum x-ten Mal: Achtet auf Eure Defensive, sie gewinnt das Spiel. Nur wer den Gegner am Scoren hindert, kann den Platz als Sieger verlassen. Solltet Ihr Anfänger sein, wählt ein starkes Team wie die Chicago Bulls oder die Utah Jazz, da sich die Performance der Akteure sehr nah an der Realität orientiert.



spielerprofil

Basketballfans zugegriffen! Wer ein Nintendo 64 besitzt und die NBA liebt, kommt an NBA Courtside nicht vorbei.

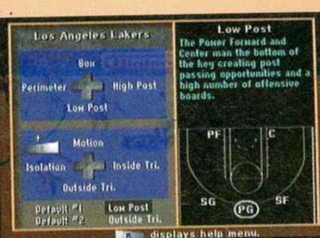
schwierigkeit

In drei Stufen einstellbar, ist für jeden etwas dabei.

genrekollegen

NBA Hang Time 7/10 (N64, FG 4/97), NBA Fastbreak 8/10 (PSX, FG 2/98), NBA Live 98 10/10 (PSX, FG 1/98)

The Year, der den meisten Basketballfans unter Euch sicherlich ein Begriff sein wird. Alle 29 Original-Teams samt Spielern wurden auf das Modul gepackt, lediglich Michael Jordan, die legendäre 23 der Chicago Bulls, fehlt; sein Alter Ego heißt Roaster Player und trägt die Nummer 98. Bevor die eigentliche Action steigen kann, dürft Ihr entscheiden, wie lange jedes Quarter dauern soll, wie hart die Schiris Fouls ahnden, ob Spieler vom Platz fliegen können und nach wievielen Unsportlichkeiten das geschieht, aus welcher Kameraperspektive Ihr steuern wollt, etc.. Danach legt Ihr fest, welche Art von Spiel Ihr bestreiten wollt, zur Auswahl stehen hier: Pre-Season (dasselbe wie ein Exhibition-Game), eine volle Saison oder nur die spannenden Play-Offs. Bei letzteren kann noch die Länge (ob best of three, five oder seven) getrennt eingestellt werden. Jetzt geht es endlich in die Halle, wo Euch Stadionsprecher Vic Orlando begrüßt, der das übrigens auch hauptberuflich bei den Seattle SuperSonics macht. Während des Spiels dürft Ihr jederzeit die Kameraperspektiven wechseln; wir empfehlen die Press-Cam, sie ist eindeutig am übersichtlichsten. Eure Spieler können passen, dribbeln, foulen, werfen, eben das gesamte NBA-Repertoire, spektakuläre Aktionen werden im



Wer es ganz komplex will, stellt auch noch die genaue Angriffstaktik ein

Instant Replay in Großaufnahme wiederholt. Nach jedem absolvierten Match dürft Ihr abspeichern, ControllerPak und RumblePak werden vom Modul übrigens ebenfalls unterstützt.



NBA Courtside ist ein spielerisch wirklich hochwertiger Basketball-Titel, der für das Nintendo 64 momentan allererste Wahl sein sollte. Fans von actiongeladenen Sportspielen sollten lieber erst hineinschnuppern, doch wer realistische Simulationen mit hoher spielerischer Qualität sucht, wird hier bestens bedient.



Die Ball-Kamera sieht zwar nett aus, ist aber, wie eigentlich bei jedem NBA-Titel, spielerisch unbrauchbar

Erstklassiges Handwerk

Mit NBA Courtside liegt jetzt auch endlich eine hochwertige Basketball-Simulation für das Nintendo 64 vor. Grafisch und soundtechnisch solide, wenn auch nicht überragend, beeindruckt die sanfte und flüssige Animation der Akteure, obwohl die Geschwindigkeit ruhig ein wenig höher hätte ausfallen können. Die Steuerung ist absolute Spitzenklasse, schon nach wenigen Minuten geht jede Spielaktion leicht von der Hand, unnötige Fingerakrobatik wird gänzlich vermieden. Lediglich im direkten Gameplay offenbaren sich kleinere Schwächen. So ist die eigene Abwehr oft etwas unsicher, und manchmal wird ein hundertprozentiger Korb nicht verwandelt. Da dies aber wirklich selten passiert, kann man darüber wohl gnädig hinwegsehen.



9 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	9

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Pak, Rumble Pak
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	99,- DM

PLAYSTATION



Götz Schmiedehausen – Holger Gößmann

Wetrix



Kurz vor dem Überlaufen der Glasröhre bringt ein Feuerball die Rettung



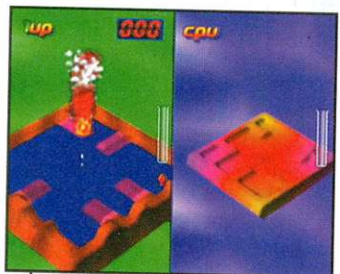
Die Erdbebengefahr wird durch die Downer entscheidend gemindert

Wie kommt man bloß auf so eine Spielidee? Ich stelle mir den Ideenfindungsprozeß von Wetrix einmal so vor: Der von einer exzessiven Tetris-Nacht völlig übermüdete Programmierer greift sich in Ermangelung anspruchsvoller Herrenmagazine in Not und Eile das Geographie-Buch des kleinen Bruders als Klolektüre und findet dort das Kapitel „Klimakunde". Dank der konsumierten fünf Pizzen und der drei 1,5 Liter Flaschen Cola hat er genügend Zeit, es durchzuarbeiten. Beim Zubettgehen stößt er dann gegen sein Spieleregal, die limitierte Populous-Edition mit Marmorverpackung fällt auf seinen Kopf, und in seinen Träumen erschafft er dann abgesehen von ein paar interessanten Flecken im Bettzeug das Spiel Wetrix.

???

Hmmm, vielleicht sollte ich jetzt erklären, wie ich auf so einen Zusammenhang kam. Das Spielfeld von Wetrix ist eine dreidimensionale Oberfläche, auf die in regelmäßigen Abständen geometrische Körper fallen, die übrigens mehr als nur deutlich an die Tetrisklötze erinnern. Mit diesen Gegenständen muß man eine Art Bassin bauen, denn nach einiger Zeit fallen unterschiedlich große Mengen an Regen auf die Land-


Sprengung sollte man während der Eisphasen durchziehen


Im Split-Screen wird es unübersichtlich

schaft. Sollte die Stelle, an die der Spieler den Wasserschub dirigiert, ein Leck aufweisen, tropft die Flüssigkeit über den Rand des Spielfelds und füllt dort einen Graben. Eine Wasserstandsanzeige hält Euch über die aktuelle Füllmenge auf dem Laufenden, denn sollte der Graben überlaufen, heißt es „Game Over". Neben den Bauklötzen gibt es auch noch die Abbauer. Die grünen Helfer beseitigen Eure Fehlplanungen. Des weiteren fallen auch noch Feuerbälle vom Himmel, die große Wassermassen inner- und außerhalb des Bassins umgehend verdunsten lassen, oder aber, nachdem ein Eisstück ins Wasser fiel, den gefrorenen Inhalt Eures Bauwerks wieder verflüssigen. Durch die Verdunstung ensteht erneut Regen usw. Ab und an werdet Ihr noch mit fallenden Bomben konfrontiert, die Krater in Eure Landschaften reißen, oder mit Minen, die bei Berührung mit den fallenden Klötzen explodieren.

Der Level erhöht sich nach einer gewissen Spielzeit, und die Fallgeschwindigkeit nimmt langsam zu. Effektive Punktemethoden sind auch das Errichten tiefer Gewässer, in denen sich Gummienten ansiedeln, oder des Heraufbeschwören von Regenbögen. Baut man zu unförmige Konstruktionen, gibt es ein Erdbeben, das in den meisten Fällen die Beendigung des Spiels zur Folge hat., da die Landschaft durchgeschüttelt und weitesgehend planiert wird.

Wem das noch zu kompliziert klingen mag, der kann sich damit beruhigen, daß man vor der ersten Partie eine selbstlaufende Anleitung serviert bekommt und im Practice Modus die ersten Schritte erlernen kann.

Ziemlich wasserdicht

Weitere Modi sind der Pro-Modus, in dem Ihr von Anfang an eine sehr viel schnellere Fallrate serviert bekommt, und der Challenge-Modus mit Zeitbegrenzung. Im Mehr-Spieler-Modus könnt Ihr ausschließlich gegeneinander spielen. Hier zaubert Ihr Eurem menschlichen Gegner Nettigkeiten wie Bomben, Minen oder Naturkatastrophen (durch geschicktes Spielen) auf den Schirm, allerdings fehlt es dabei im Split-Screen stark an Übersichtlichkeit. Grafisch ist Wetrix zweckdienlich programmiert, aber auch nicht unschön anzuschauen. Die Soundeffekte sind sehr passend, hinzu kommt ein psychedelischer Soundtrack und eine spacige deutsche Sprachausgabe.

Wetrix ist ein innovatives neues Knobelspiel, das den Tetrisgedanken in eine sehr querdenkerische Richtung weiterspinnt. Jeder, der nur minimal etwas für dieses Genre übrig hat, wird hier unter Garantie lange Zeit Freude haben.

in:former

Nur ein großes und im Innenraum flaches Becken kann die großen Wassermassen vertragen. Setzt die Abbausteine früh als Erdbebenprävention ein. Ist ein See vereist, sollte man ihn natürlich auftauen lassen, weil man in der Eisphase sehr bequem Löcher ausbessern kann. Richtet Euch einen „Bombenplatz" ein, auf dem Ihr die Explosivkörper unbeschadet hochgehen lassen. Behaltet zudem die Radaranzeige und die Wasserstandsanzeige im Auge.

spielerprofil

Knobelspieler und Freunde gewaltfreier Unterhaltung sollten unbedingt zuschlagen, alle anderen werden ein Probespiel nicht bereuen.

schwierigkeit

Aufgrund der ungewohnten Perspektive wird Wetrix in den höheren Leveln etwas hektisch. Trotzdem ist es genauso fair oder unfair wie jede andere Tetris-Variante.

genrekollegen

Tetrisphere 9/10 (N64, FG 10/97), Kula World 8/10 (PS, FG 6/98)



Grafik	7
Sound	8
Gameplay	8
Spieler:	1-2
Level:	Unendlich
Besonderheiten:	Memory Pak, Tutorial
Hersteller:	Laguna
Entwickler:	Ocean
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	149,- DM



Gibt's was schöneres für Zocker?

Nein!

Das Shirt inkl. Abo könnt Ihr haben – Sandra bleibt hier!

AUSSERDEM GIBT'S 10% PREISVORTEIL UND IHR VERPASST KEIN HEFT!

Auch Sie hat jetzt unser Shirt!!

Max-Planck-Str.

Teil 24: Auf den Hund gekommen

Redaktions-Hund Rasta muß noch über sich hinauswachsen



Aus unserer Reihe „Beine auf Inseln - Kai durfte auch mal telefonieren" diesmal Teil 2: Korsika

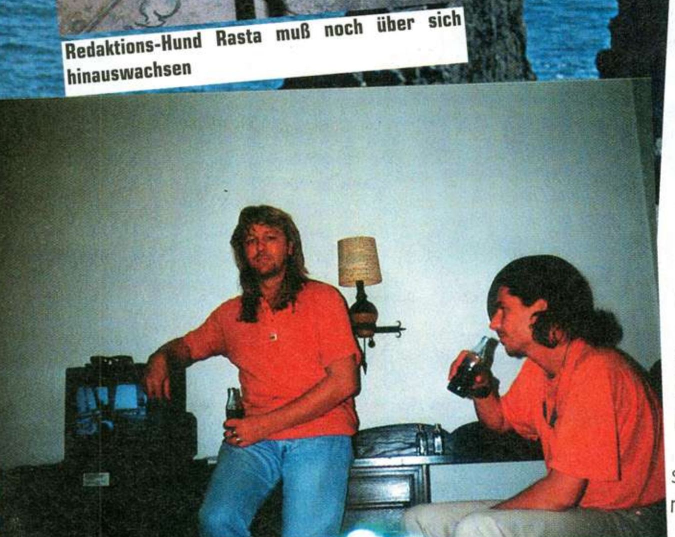
Turbulent ging der Monat rum, denn just als es schien, als ob alle Sonne nach einem wunderschönen Karabik-Urlaub aus unseren Herzen entweichen sollte (siehe letzte Ausgabe), lud UBI-Soft zum Happening nach Korsika ein. Dort traf sich die gute, alte Party-Crew (-Klaus + Sandra (neXt Level), Wolfgang (Video Games), Moritz (Offizielles P.M.), Sven (play PlayStation) sowie Kai und Götz-) zum fröhlichen Beisammensein und hatte Gelegenheit, ein paar hochinteressante Schnappschüsse von der traumhaften Insel zu machen, wie man hier sehen kann.

Zu Hause hingegen eröffnete Fabian schräg gegenüber der Redaktion einen Bootsverleih für die zu erwartenden Badegäste am Würzburger Binnenmeer.

Götz und seine Angetraute Rabea erfüllten sich einen langgehegten Wunsch und adoptierten einen wuseligen und hundertprozentig nicht stubenreinen Mischlingswelpen aus dem städtischen Tierheim. „Rasta" weihte bzw. weichte auch gleich die Redaktionsräume ein, wurde allerdings schon nach wenigen Stunden der Räume verwiesen, bis sie das Flegelalter überwunden hat.

Während Holger und Julian eine zünftige Grand Prix-Schlagerfete schmissen, setzte sich der schlagergeschädigte Kai umgehend nach Italien ab, um dort noch brauner zu werden (bitte beachtet die Gruppenfotos im Viper-Special).

Götz ärgerte sich, wie zu erwarten war, über die verlorene Meisterschaft des FC Bayern, heuchelte aber Freude über den Pokalsieg seiner Mannschaft vor.



Aus unserer Reihe „Trinkbilder mit befreundeten Redakteuren" diesmal Teil 2: Wolfgang Schaedle (Video Games)



Jungunternehmer Fabian vor seiner frischfrittierten Hofeinfahrt

Binzis Tekken-Extremexzeß wirft die Frage auf „Sollen Zocker beim Spielen AIDS-Handschuhe tragen?"

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt.

Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil, das Ihr in einem Kasten findet, erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.

Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



BANJO - KAZOOIE

Game of the month!



Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Banjo - Kazooie



In diesem Labyrinth fährt am Ende des Zeitlimits die Decke herunter



Unter Wasser kann sich Banjo nicht verteidigen

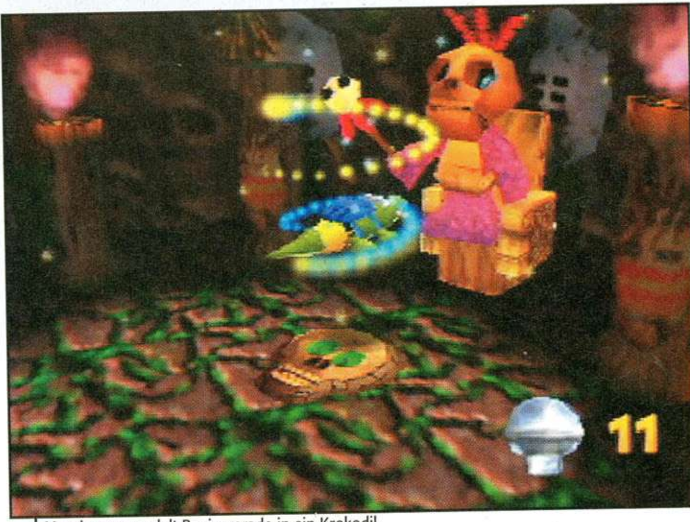
Die besten Spiele für Nintendos 64-Bit Konsole kommen in aller Regel von Nintendo Japan. Doch seit einiger Zeit stellt das (noch) Nintendo-only-Entwicklerteam Rare aus England die heile Nintendo-Welt etwas auf den Kopf. Mit dem inzwischen indizierten Goldeneye 007 machten sie zunächst auch das etwas ältere Publikum auf das N64 aufmerksam. Mit Diddy Kong Racing, das selbst Mario Kart 64 im Ein-Spieler-Modus klar in den Schatten stellt, wurde schnell ersichtlich, daß der Name Rare für Qualität steht. In der Gerüchteküche der Softwarebranche munkelt man seit längerem sogar schon, daß Banjo - Kazooie der Mario 64-Killer werden könnte. Bereits die Hintergrundstory des 128-Mbit Moduls macht deutlich, daß Rare in etwa die gleiche Zielgruppe anvisiert. Die böse und nicht allzu hübsch geratene Hexe Grunthilda liebt es, mit ihrem Zauberkessel die alte Spieglein-Spieglein-an-der-Wand-Nummer abzuziehen, doch eines Tages nimmt der Kessel all seinen Mut zusammen und sagt ihr die Wahrheit, die für sie nicht allzu positiv ausfällt. Eine gewisse Tooty ist die Schönste im ganzen Land. Logisch, daß sich Grunthilda so etwas nicht gefallen läßt und kurzerhand die ahnungslose Tooty entführt, um ihr mittels eines abenteuerlichen Apparats das Aussehen zu stehlen. Doch Grunthi hat die Rechnung ohne Tootys großen Bruder Banjo gemacht. Der begibt sich auch sofort mit seinem Vogel-Kumpel Kazooie auf die Reise. Diese beginnt erst einmal im Trainingscamp von Mr. Mole, einem Maulwurf, der nicht nur so gelehrt ist wie Yoda, sondern auch wie dieser spricht. Hier müssen kleinere Gegner besiegt, verschiedene Hügel mittels der bewährten Stampfattacke plattgemacht und richtiges Springen erlernt werden.

in;former

Schon alleine wegen der witzigen Ideen sollte man am Anfang das Training bestreiten, außerdem wird man so zusätzlich bestens auf das Spiel vorbereitet. Wer einmal an irgendeiner Stelle nicht weiterkommen sollte, braucht auch nicht zu verzweifeln, zeitgleich mit dem Spiel erscheint ein Spieleberater, der derzeit bei Nintendo Deutschland in der Mache ist. Ferner besteht ja nach wie vor die Möglichkeit, die Nintendo Spieleberatung-Hotline unter 06026/940940 zu Rate zu ziehen oder auf der angekündigten Web-Page nach Tips und Tricks zu schauen. Nach dem erstmaligem Durchspielen wird nämlich ähnlich wie bei Diddy Kong Racing ein umfangreiches Cheat-Menü aktiviert.

Hier kommt der Bär

In der kleinen Trainingswelt, die auf Wunsch auch übersprungen werden kann, lernen Banjo und Kazooie also zunächst die wichtigsten Grundbewegungen, aber auch, wie der Weg zu Grunthilda zu meistern ist. Neun große Welten müssen bezwungen werden, bis die beiden Helden endlich die Gelegenheit haben, Tooty zu befreien. In jeder Welt besteht das primäre Ziel darin, zehn Puzzleteile zu finden, die natürlich nicht einfach so in der Gegend verteilt liegen. Im ersten Level muß Banjo beispielsweise einen riesigen Affen besiegen, um an eines der begehrten Puzzleteile zu kommen. Später will ein wasserscheuer Pirat seinen Schatz zurückhaben oder ein sprechender Weihnachtsbaum seine Kugeln; und das ist leichter gesagt als getan, da z.B. der Schatz des Piraten ziemlich kniffelig in der Umgebung versteckt ist und erst einige kleine Rätsel gelöst werden müssen, bevor man die Goldbarren dem rechtmäßigen Besitzer zurückbringen kann. Außerdem sind in jeder Welt fünf Jinjos versteckt, die, kommt man in ihre Nähe, pfeifend auf sich aufmerksam machen. Erst wenn man alle fünf mit einem Leben gefunden hat, erhält man als Belohnung ein weiteres Teil des Puzzles. Ganz nebenbei gibt es in den einzelnen Welten noch je 100 goldene Noten, die später benötigt werden, um durch entsprechend gekennzeichnete Türen zu gelangen. Neben diversen anderen Extras kann man pro Level zusätzlich zwei goldene Ringe finden. Hat man derer sechs, erhöht sich Banjos Lebensleiste um eine Bienenwabe. Da nun der Durchschnitts-Bär dummerweise nur elementare Dinge, wie Karotten schlagen, kleine Hüpfer und das Klettern auf Bäume, beherrscht, sind



Mumbo verwandelt Banjo gerade in ein Krokodil



Diesen Affen muß Banjo mit Eiern bewerfen





Banjo - Kazooie kommt ohne jeglichen Nebeleffekt aus



Ganz oben auf dem Baum wartet ein Puzzleteil als Belohnung



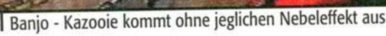
Mit einer Stampfattacke kann man die meisten Gegner erledigen



Auf diesen Sprungfeldern kann man besonders hoch springen



Im Spiel wimmelt es von grafischen Details



mehrere Maulwurfshügel im Gelände verteilt, an denen man Mr. Mole um Rat fragen kann. Dieser gibt nicht nur allgemeine Tips und füllt ab und zu auch mal die Energieleiste auf, sondern lehrt Banjo und Kazooie auch neue Manöver, die sie teilweise nur zu zweit ausführen können. Kazooie kann beispielsweise Banjo schultern und dann extrem flott durch die Pampas rennen. Wichtig sind auch hohe Sprünge, verschiedene neue Attacken und vor allem Fliegen und Unverwundbarkeit. Für die beiden letzten benötigt man allerdings rote und gelbe Federn, die ebenfalls eingesammelt werden können.

Typisch Rare

Die einzelnen Welten sind wie schon bei Diddy Kong Racing durch eine große Oberwelt miteinander verbunden. Der Spieler muß also erst einmal suchen, wo es denn nun weiter geht, wobei keine feste Reihenfolge der Level vorgeschrieben wird. Die gefundenen Puzzleteile können an bestimmten Stellen in unvollendete Puzzles eingesetzt werden, woraufhin sich an irgendeiner anderen Stelle der Weg in eine neue Welt öffnet. Hin und wieder benötigt man aber eine gewisse Anzahl von Noten, um dorthin zu gelangen. Neben kleinen Zauberkesseln, die man zum Beamen von einem Ort zum anderen benutzen kann, sind noch jede Menge Abkürzungen, Gags und nach und nach auch Gegner auf der Oberwelt zu finden. Damit etwas Abwechslung ins Spiel kommt, gibt es in beinahe jedem Level einen lustigen Medizinmann namens Mumbo Jumbo, der Banjo gegen ein geringes Entgelt von nur wenigen Totenköpfen in eine andere Gestalt verzaubert. Wenn er nicht gerade einen schlechten Tag hat und Banjo mal eben in einen Kühlschrank oder sonstigen Küchengeräten verwandelt, macht er normalerweise eine Termite mit Boxershorts, ein Krokodil mit Rucksack, ein kleines Walroß, eine Biene oder gar einen lustigen Kürbis aus ihm. Als Termite kann Banjo steile Wände entlangklettern, und als Kürbis gelangt er unter anderem durch Regenrinnen zu den begehrten Puzzleteilen. Wer übrigens denkt, daß Brunthilda, die nette Schwester von Grunthilda nur so aus Spaß in der Gegend herumsteht und dumme Witze über ihr Schwesterchen reißt, irrt sich gewaltig. Am Ende des Spieles findet man einen riesigen Graben, der den Weg zur bösen Hexe versperrt. Hier muß man auf den jeweils nächsten Stein einer

spielerprofil

Auch wenn Banjo - Kazooie offensichtlich ein jüngeres Publikum anvisiert, werden erfahrene Videospieler die bewährte Spielbarkeit zu schätzen wissen. Wer 3D-Jump'n Runs bisher skeptisch gegenüberstand, findet mit Banjo - Kazooie den perfekten Einstieg in die Welt der Nintendo-Charaktere.

schwierigkeit

Der Zielgruppe entsprechend bleibt Banjo - Kazooie immer fair und durchaus machbar. Einige Rätsel und Passagen sind dennoch nicht ohne und erfordern etwas Übung und Geduld. Trotzdem werden sowohl Einsteiger, als auch Profis ihre Herausforderung finden.

genrekollegen

Mario 64 10/10 (N64, FG 9/96), Yoshi's Story 9/10 (N64, FG 2/98), Chameleon Twist 7/10 (N64, FG 12/97)

Die Moves

NINTENDO


Der letzte Level muß in allen vier Jahreszeiten gespielt werden


Die Optik bei einem Rundflug ist phänomenal

Die Verwandlungen


Als Biene kann Banjo zum einen fliegen, zum anderen gelangt er aber auch durch kleinere Öffnungen und Spalten

Als Krokodil kann Banjo durch gefährliche Sümpfe laufen und z.B. durch die Naselöcher des großen Krokodils schlüpfen

Als Kürbis müssen Banjo und Kazooie ein Puzzlestück aus einer Regenrinne holen

Bereits im ersten Level kann sich Banjo in eine Termite verwandeln, um so steile Wände zu erklettern

Als Walroß bekommt Banjo ein Puzzleteil von einem Artsgenossen geschenkt und kann an einem Schlittenrennen teilnehmen

Art Brücke steigen und eine Frage beantworten, um weiterzukommen. Die Fragen beziehen sich dabei zum einen auf die Anspielungen Brunthildas („Mit was putzt sich Grunthilda eigentlich die Zähne?" oder „Wie heißt der Hund meiner Schwester?"), zum anderen wird man aber auch mit Screenshots oder kleinen Musikstücken konfrontiert, und muß erkennen aus welchem Level diese stammen. Nach 25-30 Fragen gelangt man dann endlich zur Endgegnerin. Sollte man übrigens einmal alle Leben verlieren, erscheint nicht nur ein gewöhnlicher Game Over-Screen, sondern ein kleines Filmchen, das zeigt, wie sich Grunthilda die Schönheit der armen Tooty aneignet, was von männlichen Mitarbeitern bei Nintendo schon einmal mit einem „besser als Lara" kommentiert wird.

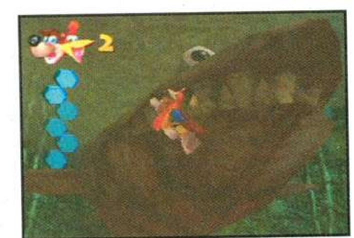
Echt bärig

Rare hat mal wieder eindeutig bewiesen, daß Europäer doch die besten Spiele machen. Banjo - Kazooie ist eines der besten Jump'n Runs, die diese Welt je gesehen hat. Bereits die gewaltige Auswahl an durchdachten Moves ist phänomenal. Banjo und Kazooie können nicht nur klettern, rollen schlagen, schwimmen und tauchen, sondern beherrschen noch jede Menge gemeinsamer Aktionen wie extrem hohe Sprünge, fliegen oder mit Spezialschuhen durch giftige Gewässer zu rennen. Die Spielbarkeit liegt dabei auf einem sehr hohen Niveau, jeder Move


Grunthilda hat sich selbst ein Denkmal gesetzt

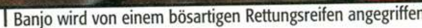

Das Schlittenfahren gehört zu einer der zahlreichen Zwischengags


Die Blendeneffekte sind vom Allerfeinsten


Die blauen Felder zeigen an, wie lange Banjo noch unter Wasser bleiben kann







Banjo wird von einem bösartigen Rettungsreifen angegriffen



Auf dieser Orgel muß Banjo eine gewisse Melodie nachspielen



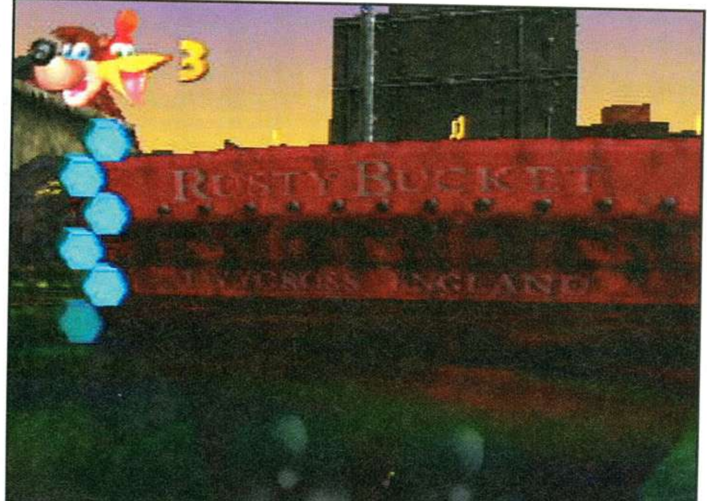
Aus der Ego-Perspektive kann man sich die einzelnen Level in aller Ruhe anschauen



Die Unverwundbarkeit hält nur solange an, wie man Federn hat



Das finale Quiz ist recht knifflig



Man achte auf das Kleingedruckte!

kann und muß sinnvoll eingesetzt werden. Mit dem Analog-Stick läßt sich Banjo schon nach kurzer Zeit durch die 3D-Welten steuern, als würde man selbst durch die Landschaft hüpfen. Die Perspektive läßt sich dabei beliebig drehen, wobei die verschiedenen Zoomstufen in etwa denen von Mario 64 gleichen und sogar um eine zusätzliche erweitert wurden. Spätestens in der Ego-Perspektive, die ebenfalls wie bei Mario 64, ausschließlich zum Umschauen dient, bemerkt man, daß Rares neues Modul ohne jeglichen Nebeleffekt auskommt, lediglich einige kleine Details in größerer Entfernung verschwinden vom Bildschirm. Grafisch gibt es ohnehin nichts auszusetzen. Die Welten sind wunderschön und detailverliebt in Szene gesetzt und wimmeln nur so von kleinen Gags am Rande und jeder Menge putziger Effekte. Alleine die verschiedenen Verwandlungsformen von Banjo hätten eigentlich einen Preis verdient und eignen sich hervorragend dazu, die eigene Freundin zum Videospielen zu bekehren („Ooooh, wie süß!"). Auch der Sound dient nicht nur der Untermauerung der Spielatmosphäre, man erkennt vielmehr am dramatischen Musikwechsel, daß sich ein größerer Feind wie etwa ein Hai nähert und kann zudem die kleinen Jinjos aufgrund ihrer lustigen Pfeifversuche finden. Die einzelnen Figuren entwickeln während des Spieles einen eigenen Charakter, der z.B. durch die zahlreichen, witzigen Dialoge geformt wird. Banjo und Mr. Mole reden fast ausschließlich auf einer hochironischen Basis miteinander, und auch Kazooie ist nicht gerade auf den Mund gefallen. Rare-typisch befinden sich auch jede Menge kleiner Zwischenspielchen mit auf dem Modul, die andere Firmen wahrscheinlich zu eigenständigen Spielen verarbeitet hätten. Als Krokodil frißt man beispielsweise mit einem anderen kleinen Alligator um die Wette auf Zeit rote Eier, in Runde zwei muß man zusätzlich gelbe Eier vermeiden und in Runde drei darf man nur noch essen, was gerade oben am Bildschirm angezeigt wird. Bleibt nur zu hoffen, daß sich die etwas ältere Spielgemeinde nicht allzu sehr von dem hohen Knuddel- und Familienspiel-Charakter abschrecken läßt und endlich mal wieder auf richtige Spielbarkeit setzt. Es geht ja zum Glück auch ohne Blut und leichtbekleidete Mädels.

Banjo - Kazooie ist mal wieder ein Spiel, bei dem man sich freut Besitzer eines Nintendo 64 zu sein. Grafisch und soundtechnisch auf absoluter Höhe eignet es sich zudem hervorragend als Vorzeigespiel für penetrante PC-Fanatiker. Wie nicht anders zu erwarten, erhält man ein Game, das sich als Diddy Kong Racing in Jump'n Run-Form beschreiben läßt. Die Spielbarkeit bewegt sich dank Rare auf höchster Ebene und selbst nach einfachem Durchspielen bleiben noch genügend Extras und versteckte Kleinigkeiten zu erforschen (Was verbirgt sich etwa hinter der Tür mit den 864 Noten?). Wer auf pure Spielbarkeit und Unterhaltung vom Feinsten setzt, liegt hier genau richtig. Da mittlerweile wohl jeder Mario 64 ausreichend gespielt hat, kann man getrost behaupten, daß man derzeit mit Banjo - Kazooie das beste Jump'n Run für Nintendos 64-Bitter erhält. Für verzagte Eltern sei noch angefügt, daß man mit diesem Spiel nichts falsch machen kann.



10 von 10

Grafik	10
Sound	19
Gameplay	10

Spieler: 1
Level: 9 Welten
Besonderheiten: Batterie, dt. Bildschirmtexte
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Rare
Testmuster: Nintendo

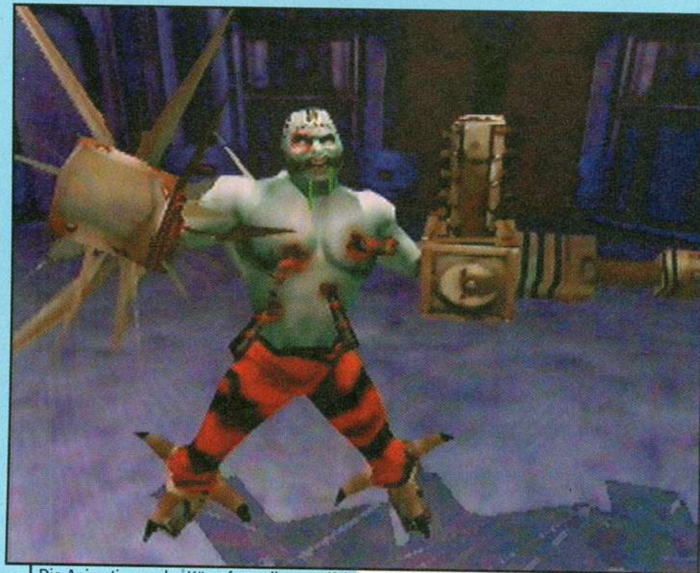
Veröffentlichung: Juli 98
Ca. Preis: 99,95 DM

NINTENDO 64



Fabian Döhla – Philipp Noack

Bio Freaks


Die Animationen der Kämpfer stellen zweifelsfrei den Höhepunkt des Spiels dar


Ist der Kopf erst einmal ab, lebt sich' s gänzlich ungeniert! Gegen Bio Freaks wirken die meisten Prügler wie ein Sesamstraße-Lizenzprodukt

Wer gerne Polygongesichter deformiert oder japanische Karatekas über den Screen scheucht, ist aus zwei Gründen mit Sonys PlayStation besser bedient. Zum einen gibt es auf der 32-Bit-Konsole die Tekken-Trilogy, Bloody Roar, Dead or Alive, Battle Arena Toshinden, Soul Blade und andere hochkarätige Beat'em Ups, und zum anderen schlagen die meisten Nintendo-Prügler zügig den Weg auf die Indexliste der BPjS ein. Unter dem Strich steht momentan mit Fighters Destiny lediglich ein vernünftiges, wenn auch technisch mäßiges Spiel im Sortiment. Leider beschlich uns schon nach den ersten Sekunden das Gefühl, daß sich daran wohl auch so schnell nichts ändern wird. Bio Freaks (Bilogical Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids) ist für den deutschen Markt definitiv drei bis vier Nummern zu hart. Der 3D-Fighter geizt wahrlich nicht mit dem Einsatz von brutalen und äußerst blutigen Schlagkombinationen. Insgesamt acht Kämpfer (plus zwei Bonus-Charaktere) lassen sich durch 12 Arenen steuern und geben dabei alles: von nachvollziehbaren Tritt- und Schlagattacken bis hin zu

in;former

Bio Freaks History

Eigentlich war das Spiel aus dem Hause Midway als Automat geplant, erschien dann aber nie in der Spielhalle. Der Grund dafür lag bei einem Produkt aus gleichem Haus. MK 4 war ebenfalls fertiggestellt und auf dem Weg in die Arcades. Da man aber die Mühe und Zeit, die in Bio Freaks geflossen ist, nicht im Schatten des populären Gore-Prüglers stehen sehen wollte, entschied man sich kurzerhand für eine Konsolenkonvertierung. Diese übernahm Saffire (u.a. verantwortlich für Rampage World Tour), da das ursprüngliche Team um Dave Simon von der Entscheidung Midways weniger begeistert war und die Flinte ins Korn warf.


Immer wieder unfair - Zipperheads akrobatischer Schlag wird durch einen unspektakulären Schuß in die Weichteile gekontert. Eine Taste zum Blocken gibt's nicht, nur ein begrenzt wirksames Schutzschild hilft gegen böse Hiebe


Der Hintergrund ist nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern kann auch aktiv mit ins Kampfgeschehen einbezogen werden

Fantasy-angehauchten Flugeinlagen und Flammenhagel ist das komplette Repertoire eines modernen Beat'em Ups vertreten. Combos werden brav angezeigt und lassen sich in einem Trainingsmodus perfektionieren, nach Fatalities hält der Midway-Fan jedoch vergeblich Ausschau.

Lieber arm dran als Arm ab

Immerhin, der Gewaltfetischist trennt mit besonders spektakulären Special-Moves schon mal die Arme seine Gegners ab und amüsiert sich über die lustigen Blutfontänen, die bis zum bitteren Ende aus den Adern

spielerprofil
Ein Faible für indizierte Spiele? Prügelspiele? Zuschlagen, bevor es die BPjS tut!

schwierigkeit
Hoch! Glücklicherweise sind aber die Continues und der Schwierigkeitsgrad einstellbar

genrekollegen
siehe aktuelle Ausgabe „BPjS-Aktuell"

des Kontrahenten sprudeln. Sollte der angeschlagene Recke noch gewinnen, offenbart Bio Freaks seine humoristischen Seiten: das armlose Wesen hüpft jubelnd über den Bildschirm und freut sich seines Lebens - bizarr, aber wahr. Über die enormen spielerischen Mängel kann aber auch die Enthauptung einer Spielfigur nicht hinwegtäuschen: Die Flugfunktion mittels Jetpack ist zwar nett, leidet aber stark an der ungenauen Steuerung. Mit schöner Regelmäßigkeit landet man in energieraubender Lava statt auf der anvisierten Plattform. Somit gerät die eigentlich löbliche Idee der Interaktion mit den Hintergründen auch schnell ins Hintertreffen und man beschränkt sich auf den stupiden Einsatz der simpel auszuführenden Schußfunktionen, die dem Gegenüber auch aus der Distanz viel Schaden zufügen. Wer zu zweit spielt, wird schnell realisieren, daß sich die meisten Kämpfe auf stupides Ballern beschränken und dem Spieler nur wenig Geschick abverlangen.

Bio Freaks kann die guten Ansätze leider nicht konsequent weiterführen. Zwar begeistern die sanften und technisch fehlerfreien Animationen der Fantasy-Helden, und auch die düstere Soundkulisse weiß zu gefallen, doch leider wird im Gegenzug nahezu alles vom unausgewogenen Gameplay und der schwammigen Steuerung kaputt gemacht. Trotz First-Person-Perspektive und witziger Special Moves kann beim besten Willen nur eine bedingte Empfehlung ausgesprochen werden. Einen Test der PlayStation-Fassung von Bio Freaks findet Ihr in der nächsten Fun Generation, dann werden wir den Anlaß auch dazu nutzen, die beiden Systeme anhand dieses Spiels mal wieder miteinander zu vergleichen. Wer hat beim Blutrausch die (abgehackte) Nase vorn?



6 von 10

Grafik	9
Sound	7
Gameplay	6

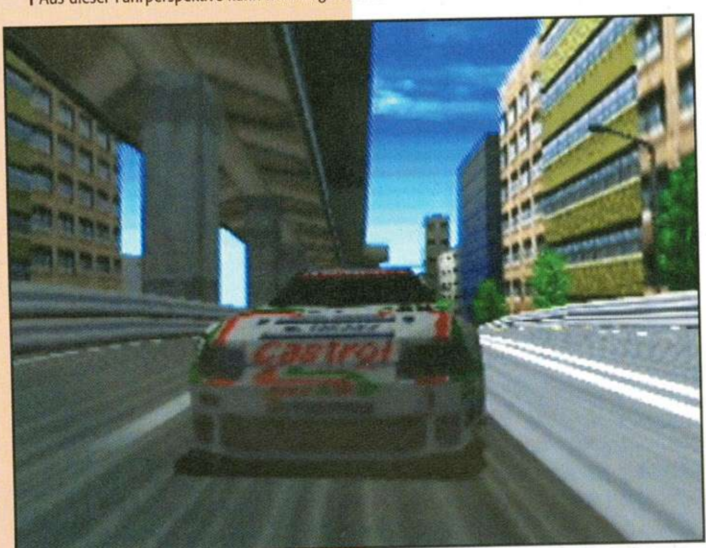
Spieler:	1-2
Level:	10 Kämpfer
Besonderheiten:	Memory Pak, Rumble Pak
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Saffire
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import/DT:Juni
Ca. Preis:	149,- DM

Götz Schmiedehausen – Andreas Binzenhöfer

GT 64!



Aus dieser Fahrperspektive kann man enge Kurven ideal anfahren


Im Rückspiegel kann man die Aktionen der Gegner verfolgen

Was ist schon fair? Da kauft man sich ein Nintendo 64 in dem Glauben, von nun an nur noch hochklassige, technisch spektakuläre Titel spielen zu können, Spiele, die die PlayStation niemals darstellen könnte, um irgendwann einsehen zu müssen, daß dies wohl nicht die ganze Wahrheit ist. Im Bereich realitätsnaher Rennspiele kann das Nintendo 64 den PlayStation-Highlights und insbesondere Gran Turismo nicht im Entferntesten das Wasser reichen. GT 64 bezieht sich ebenfalls auf die japanische Tourenwagenserie, allerdings werden insgesamt nur drei Strecken



Das Extra-Auto aus dem Hause Ocean hat durch die Bank perfekte Werte

in:former

Multi Racing Championship galt Mitte letzten Jahres dank fehlender Konkurrenz als Hoffnungsträger der N64-Rennspielgemeinde. Das Rallyespiel mit drei sich verzweigenden Kursen inklusive verschiedener Fahrbeläge bekam bei uns aufgrund mangelnder Konkurrenz die Note 8/10. Auch heute halten wir Multi Racing Championship gegenüber GT 64 für die bessere Wahl. Doch das liegt wohl daran, daß Extremdrifts u.ä. einfach besser zu Rallyes passen, obwohl Multi Racing Championship kein wirkliches Rallye-Spiel ist.

mit jeweils einer Ausbaustufe angeboten; nach erfolgreichem Durchspielen kann man die Kurse auch in die andere Richtung fahren. Ein vierter Kurs, der bereits fertig war, wurde kurzfristig wieder aus dem Spiel geworfen, weil man sonst nicht die anvisierte Modulgröße von 96MB einhalten konnte. Kurs Europa ist ein typischer Rundkurs mit Tunneln und wenig erbaulichen Streckenverziehrungen. In den USA findet man die klassische amerikanische Rasterstraßenbauweise aus dem Baukastensystem mit 90°-Kurven. Dem Spieler soll das Gefühl vermittelt werden, durch die Häuserschluchten New Yorks zu düsen. Am Ausgewogensten und Kurzweiligsten ist die Rennveranstaltung in Japan. Der Streckenverlauf ist eine Mischung aus USA und Europa, die Szenerie erinnert an ein Großstadtrennen im Ridge Racer-Stil und möchte wohl aufgrund der Hafenszene mit Monaco assoziiert werden. 12 japanische Sportwagenmodelle aus den Häusern Toyota, Subaru usw. stehen zur Auswahl, zwei Superfahrzeuge können erspielt werden. Bewährte Spielmodi wie Championship, Zweikampf oder Zeitfahren bedürfen keiner Erklärung; via Splitscreen tritt man

spielerprofil

Wer ausschließlich ein N64 besitzt und von Rennspielen nicht genug bekommen kann, wird nicht enttäuscht, aber auch nicht begeistert sein.

schwierigkeit

Einstellbar. Im Easy-Modus sind die Fahrer leicht zu packen, auf Normal oder Hard muß man fehlerfrei über den Asphalt brettern, um eine Chance zu haben.

genrekollegen

Gran Turismo 10/10 (PSX, FG 9/97), Multi Racing Championship 8/10, F1 Pole Position 8/10 (N64, FG 10/97)

gegen einen Mitspieler an, hier wurde das Sichtfenster gegenüber Multi Racing Championship, dem letzten N64-Rennspiel des Programmierteams, zugunsten besserer Übersicht vergrößert. Ulkigerweise kann man beim Duell gegen einen menschlichen Fahrer das gleiche Fahrzeug wählen, gegen den Computer geht das nicht.

Vor jedem Rennen besteht die Möglichkeit, verschiedenste Setups am Fahrzeug wie Reifenhärte, Spoilerstellung oder Getriebeübersetzung, zu verändern. Wählt man Wettkämpfe mit 12 oder 24 Runden, empfiehlt es sich, die Box zu besuchen und Reifen sowie Spoiler zu warten.

Im Rausch der Geschwindigkeit

Bewegte man sich bei Multi Racing Championship noch durch den mystischen N64-Nebel, der die ins Bild blockende Grafik kaschieren sollte, bietet GT 64 freie Sicht für freie Bürger. Dafür baut sich aber die ein oder andere Hintergrundgrafik recht plötzlich auf, was vor allem im Zwei-Spieler-Modus nicht mehr zu ignorieren ist. Zudem ist die Grafik extrem unscharf und täuschend. Fährt man mit über 200 Sachen auf eine Kurve zu, wirkt dies immer noch wie angepaßte Ortsgeschwindigkeit. Es ist so gut wie unmöglich, Bremspunkte zu



Die Pfeile zeigen die Kurven an. Rot bedeutet besonders eng, blau leicht

finden, deshalb enden Extremdrifts oftmals an der Begrenzungsmauer. Trotzdem kann man die Steuerung als gut bezeichnen, hat man an sich nämlich an das erwähnte Manko gewöhnt, kommt durchaus Fahrspaß auf, -jedoch nicht genug, um die Ausgabe von knapp 150 DM zu rechtfertigen. Nintendo 64-Spieler können ein dreiviertel Jahr nach Multi Racing Championship nicht mehr mit einer marginal verbesserten Touring Car-Variante zufrieden sein. Zu statisch die Grafiken, zu wenige Überraschungen im Spielverlauf und zu wenig Klasse, um langfristig zu motivieren. Hoffen wir auf die Rennspielknaller der Zukunft, von denen auf der E3 einige präsentiert werden.

Stark durchschnittliches N64-Rennspiel mit solider Steuerung, aber den gewohnten Unschärfen in puncto Grafik und Grafikaufbau. Durch das irritierende Geschwindigkeitsgefühl fühlt man sich wie in einer psychedelischen Traumwelt, -bis es knallt.

Interview auf der folgenden Seite>>>





GT 64! Interview mit Stephane Dupas (Marketing Manager)



FG: Das Nintendo 64 genießt den zweifelhaften Ruf, mit zu wenig Texture-RAM ausgestattet zu sein, weshalb auch eine Vielzahl von Spielen recht langweilig aussieht. Gab es während der Entwicklung in dieser Richtung Probleme?

SD: Nein, denn Genki arbeitet praktisch seit über zwei Jahren mit dem Nintendo 64, sie wissen zwischenzeitlich, was sie mit der Konsole machen können und was nicht. GT 64 zeigt ganz klar, daß man sich mit dem Problem der immer gleichen Texturen befaßt hat und es fast gänzlich lösen konnte.

FG: Wenn man sich die Auswahl an N64-Rennspielen so anschaut, dann fällt auf, daß es primär Fun-Racer wie Wave Race, Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing gibt. Worin liegen Ihrer Meinung nach die Gründe für diese Entwicklung?

SD: Es geht hier gar nicht so sehr um das Genre, vielmehr um die Lizenz, die hinter den Spielen steht.



Nehmen wir doch einmal Mario Kart 64 oder Diddy Kong Racing, diese Spiele wurden entwickelt, weil die Lizenz bei Nintendo liegt. Sie waren auf dem Super Nintendo erfolgreich, und es gibt keinen Grund, warum diese Spiele nicht auch auf anderen Plattformen erfolgreich sein sollten. Betrachtet man Mario Kart auf dem Nintendo 64, so erinnert die Grafikengine an den Mode 7 vom Original, der einfach verbessert wurde. Aber dahinter steckt keine großartige Technik. Wave Race ist auch ein brillantes Produkt, das beweist, zu welchen Dingen diese Hardware fähig ist. Die Art und Weise, wie das Wasser in Szene gesetzt wurde, sollte etwas aufzeigen, das die PlayStation damals noch nicht zu leisten im Stande war.

FG: Wo liegen denn die Hauptargumente, die den Spieler zum Kauf von GT 64 bewegen sollen?

SD: Ganz klar, GT 64 ist im Vergleich zu automobili Lamborghini oder MRC ein Spiel der nächsten Generation. Wir verwenden deutlich mehr Polygone, und auch die hervorragende Ausnutzung des Analog-Kontrollers bringt die Konsole ans sprichwörtliche Limit. Insgesamt ist das deutlich besser als alles, was wir bis zum jetzigen Zeitpunkt hatten.

FG: Was halten Sie vom Standard-Controller des N64? Nützlich für Rennspiele, oder hätten Sie lieber auf eine neGcon-verwandte Steuereinheit zurückgegriffen?

SD: Ich bin ein großer Fan des neGcons und spiele V-Rally ausschließlich mit diesem Kontroller, da er die beste Symbiose zwischen Joy-

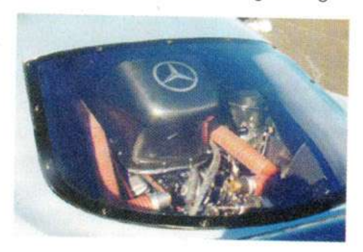


pad und optimaler Rennspielsteuerung darstellt. Das Nintendo-Pad ist zehnmal besser als das PlayStation-Pad. Das ist im Moment etwas paradox, denn die besten Rennspiele erscheinen für die PlayStation, während das Nintendo 64 über ein besseres Pack-In-Pad verfügt (Anm. d. Red.: Nur die wenigsten PlayStation-Besitzer besitzen Namcos neGcon). Vielleicht findet ein Hersteller für die Zukunft eine Lösung.



FG: GT 64 verfügt über eine sehr realitätsgetreue Steuerung, die dem Spieler einiges abverlangt. Glaubt Ihr nicht, daß dies für die Kids unter den Zockern zu anspruchsvoll ist, da diese schließlich mit „Simpel-Steuerungen" bei Mario Kart oder Wave Race vertraut sind.

SD: Das ist ein interessanter Aspekt. Aber wir erwarten von den Kindern einfach eine gewisse Geduld. Außerdem gibt es gar nicht so viele 10-jährige wie immer angenommen. Wenn man von Kinder spricht, dann meint man doch heutzutage eher die 14-17jährigen, die zum einen wesentlich geduldiger sind und sich zudem mit Spielen auskennen, weshalb es wohl auch keine großartigen Probleme geben sollte. Dazu kommt die Tatsache, daß sie keine halbherzigen Dinge sehen wollen, sondern lieber das absolute Gameplay erwarten. Und wenn man dann wirklich spielen und siegen will, erscheint gleich alles viel einfacher.





FG: Wo haben Sie eigentlich die Daten für die wichtige Fahrphysik und das korrekte Lenkverhalten hergenommen?

SD: GT 64 ist ein Lizenzprodukt der japanischen GT-Serie. Direkt von dort haben wir auch die notwendigen Informationen erhalten.

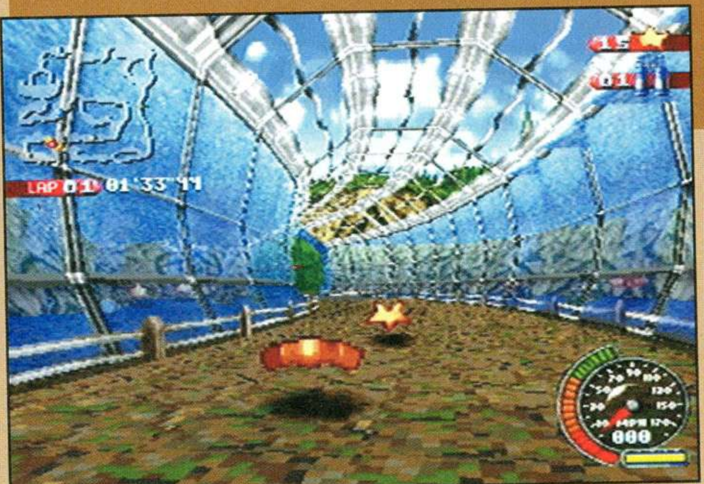
FG: Bevorzugen Sie privat ebenfalls Rennspiele, oder gibt es andere Genre-Favoriten?

SD: Ich bin ein großer Fan von Sportspielen, aber ich bin auch ein großer Fan von V-Rally und Gran Turismo. Im Großen und Ganzen würde ich sagen, daß ich Sportspiele inklusive Motorsport bevorzuge und in diesen Genres auch die besten Leistungen vollbringe.

FG: Vielen Dank für das Gespräch!

Marcus Karyoti – Götz Schmiedehausen

Wrecking Crew


In geschlossenen Räumen wechselt die Ansicht automatisch auf die Ego-Perspektive


Selbst durch einen U-Bahn Tunnel verläuft die Rennstrecke


Wenn Ihr durch die blauen Ringe fahrt, werdet Ihr enorm beschleunigt

Ohne Waffen dienen Euch Go-Karts als fahrbarer Untersatz

Fun Racer, so hat es Nintendo vorgemacht, erfreuen sich besonders bei der jüngeren Videospielgemeinde immer größer werdender Beliebtheit. Scheint der Release von Wrecking Crew aufgrund der aktuellen Übertitel wie Gran Turismo oder Need for Speed 3 etwas ungünstig, spricht dieser Titel doch eine ganz andere Zielgruppe an. Mit mehr als nur einem Auge auf Nintendos Vorzeigeprodukte geschielt, tritt Telstar Electronic Studios Ltd. nun an, dieses Genre auf der PlayStation zu etablieren. Im recht mageren Optionsmenü könnt Ihr Euch zwischen drei verschiedenen Spielmodi, Arcade, Wettbewerb und Time Trial entscheiden. Nun wählt Ihr einen der acht zunächst zur Verfügung stehenden Rennboliden à la Entenhausen aus. Auf diverse Fahrzeugeinstellungen wurde gänzlich verzichtet. Da die einzelnen Charaktere nur marginale Unterschiede in ihren Fahreigenschaften aufweisen, liegt der Hauptreiz, mit jeder Figur das Finale zu erreichen, in der FMV-Sequenz, die Ihr dann im Filmtheater immer wieder anschauen könnt. Im Time Trial verinnerlicht Ihr Euch den Streckenverlauf und wagt Euch anschließend an den Trainingspokal. Um hier auf das Siegertreppchen zu steigen, müßt Ihr zwei Bedingungen erfüllen. Die vier Strecken müssen auf „Normal" bestritten und die Rennen als Gesamtsieger beendet werden. Nun dürft Ihr Euch um den Bronzepokal bemühen, natürlich auf drastisch veränderten Kursen. Übrigens könnt Ihr alle Wettbewerbe auch im Zwei-Spieler-Modus austragen und zwei weitere versteckte Fahrer erspielen.

Im Themenpark erwarten Euch atemberaubende Attraktionen

Über das Ziel hinausgeschossen

Was den Waffen-Modus und das Gegnerverhalten angeht, kann man dieses den Programmierern ruhigen Gewissens attestieren. Neben der Standardwaffe - jeder Fahrer hat sein eigenes abgefahrenes „Zerstörungswerkzeug" - könnt Ihr auf Spezialwaffen zurückgreifen. Diese schmälern jedoch Euren Sternenvorrat und sind somit nicht unbegrenzt einsatzfähig. Die Kurse wurden zwar detailreich und fantasievoll in Szene gesetzt, sind aber aufgrund der verzweigten Streckenführung und des unfairen Gegnerverhaltens fast unspielbar. Nähert Ihr Euch dank übermenschlichen Reaktionsvermögens der Meute, bietet sich Euch ein Bild des Grauens. Blitze stoßen vom Himmel herab, Rauchschwaden steigen auf, ein irrsinnig lachender Copilot springt auf Euer Auto, Maschinengewehrsalven fliegen Euch um die Ohren, und ein bissiger Kampfhund sieht in Euch sein Happy Chappi. Plötzlich ist der Spuk vorbei, und Ihr befindet Euch wieder auf Rang sechs. Schaltet Ihr jedoch den Waffen-Modus ab, weicht der Glücksfaktor Eurem Können, nicht zuletzt durch die hervorragenden Fahreigenschaften der nun zu steuernden Go-Karts. Pop Ups oder aufblitzende Texturen sucht man in Wrecking Crew vergeblich, auch beim Zwei-Spieler-Modus geht die Engine kaum in die Knie. Die teils chartverdächtigen House- und Drum 'n Bass-Titel, sowie die exzellenten Sound-FX und die souveräne Steuerung runden die Liste auf der Haben-Seite ab. Wie schon im Vorfeld angedeutet, bietet der zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad wenig Grund zur Freude. Die Gegner erlauben sich so gut wie keinen Fehler, fahren fast immer in einem Pulk und besitzen ständig einen Turbo-Boost mehr als Ihr. Des weiteren treffen ihre Waffen wie selbstverständlich ins Schwarze und verweisen Euch so auf die hinteren Plätze. Selbst zwei Meter vor dem Ziel kann es Euch passieren, trotz aktivertem Boost von der kompletten Mannschaft überholt zu werden. Das mag zwar in einem Cartoon recht lustig sein, ist jedoch bei einem Rennspiel der pure Frust.

in;former

Ich weiß, ich weiß, der nun folgende Tip hat einen so langen Bart, daß sich jeder Videospieler bald selbst drauftritt: Nur wer sich die Strecken auf die Netzhaut seines geistigen Auges gebrannt hat, erreicht den begehrten ersten Platz beim Pokalrennen. Abgesehen davon solltet Ihr ohne Waffen an den Start gehen, da Ihr sonst nur die Abgase Eurer Gegner inhaliert.

Wenn ein überzogener Schwierigkeitsgrad mit einem hohen Spielniveau gleichzusetzen wäre, müßte die gesamte Videospielgeschichte neu geschrieben werden. Frogger wäre plötzlich ein Toptitel und Bust-A-Move würde mit Verachtung gestraft. Wrecking Crew zeigt deutlich auf, wie einem technisch einwandfreien, wenn auch sehr simpel in Szene gesetzen Titel dank fehlender Spielbarkeit eine Spitzenwertung verwehrt wurde. That's it!



spielerprofil

Rennspiel-Junkies, die den absoluten Adrenalin-Kick suchen, bekommen hier ihre Überdosis.

schwierigkeit

Überirdisch! Die Einstellungen „Leicht" und „Normal" können nur als blanker Hohn bezeichnet werden.

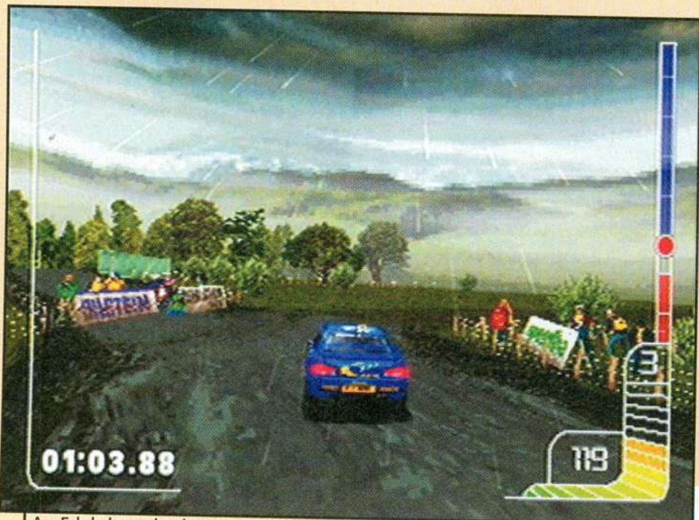
genrekollegen

Street Racer 9/10 (SAT, FG 12/96), Mario Kart 64 10/10 (N64, FG 2/97), Diddy Kong Racing 10/10 (N64, FG 12/97)

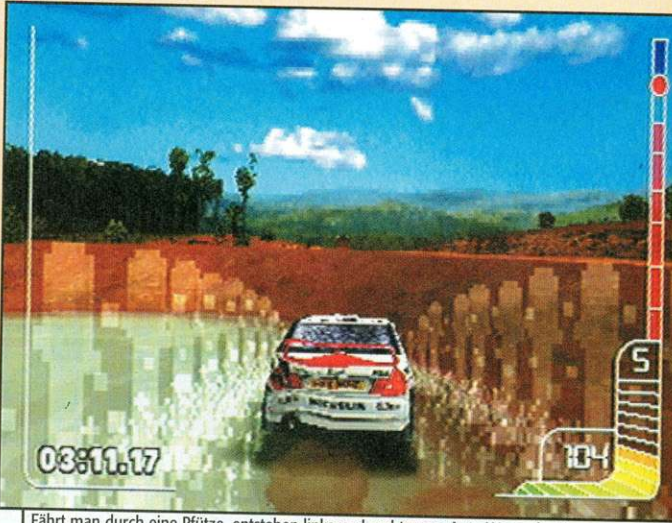



Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

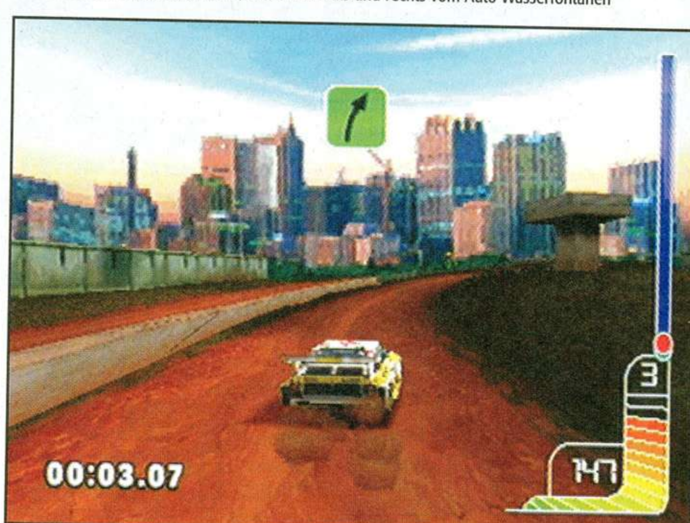
Colin McRae Rally



Am Fahrbahnrand stehen unvernünftige Zuschauer



Fährt man durch eine Pfütze, entstehen links und rechts vom Auto Wasserfontänen



In den Super-Stages fahren zwei Piloten im direkten Vergleich gegeneinander

Seit langem habe ich kein Spiel mehr mit soviel Spannung erwartet wie Colin McRae Rally. Ein Game, das seinen Schwerpunkt fast ausschließlich auf die Steuerung legt und ohne Gegner auf dem Bildschirm auskommt, gibt es schließlich nicht alle Tage. Die Jungs von Codemasters bringen mit ihrem neuesten Hit also eine hundertprozentige Rallye-Simulation auf den Markt. Wer regelmäßig die Weltmeisterschaftsläufe auf Eurosport verfolgt, weiß auch, daß man dabei mit Colin McRae den neben Carlos Sainz wohl zweitschnellsten Mann der Serie verpflichtet hat. Als kleines Bonbon spricht Nicky Crist, der original Kopilot von McRae, die Anweisungen für den Fahrer, allerdings nur in der englischen Version, die aber auch auf der deutschen CD anwählbar sein wird. Wer sich noch nicht so ganz in der Welt des Motorsports zu Hause fühlt oder der Ansicht ist, daß man Kurven am besten von innen anfahren sollte, kann sich vom Meister selbst in die Geheimnisse der schnellen Rundenzeiten einführen lassen.

Fahrspaß für jedermann

In der Rally School wird nämlich jeder, der noch etwas unsicher im Umgang mit digitalen Rennwagen ist, Schritt für Schritt an die Sache herangeführt. Drei Schwierigkeitsstufen (Novice, Intermediate, Expert) müssen nacheinander gemeistert werden, ehe man seinen Rallye-Führerschein erhält. Die einzelnen Übungen beinhalten elementare Dinge wie Kreisfahren, Bremsen und erste Drifts, die zuvor in einem kleinen Video erklärt werden, aber auch komplexere Aufgaben, wie einen kleinen Kurs zu fahren oder sich nachts im Regen zu behaupten. Die jeweilige Leistung wird dann unter verschiedenen Gesichtspunkten (Driften, Bremsen, Befolgen von Instruktionen usw.) beurteilt. Fühlt man sich fit genug für seine erste Rally, sollte man sich zunächst im Time Trial für einen der anfangs acht Wagen entscheiden. Die vier Fronttriebler Renault Maxi Megane, Seat Ibiza Kit Car EVO2, VW Golf GTI Kit Car und Skoda Felicia Kit Car sind dabei zwar leichter zu fahren, können aber nur im leichtesten Schwierigkeitsgrad angewählt werden. Erst mit den Allradlern Mitsubishi Lancer E4, Ford Escort WRC, Toyota Corolla WRC und natürlich mit McRaes Wagen, dem Subaru Impreza WRC, darf eine komplette Weltmeisterschaft gefahren werden, die alle 48 Strecken beinhaltet. Diese setzen sich aus je sechs Stages in acht Ländern (Neuseeland, Griechenland, Monte Carlo, Australien, Schweden, Korsika, Indonesien und England) zusammen, wobei nicht nur die Grafik der einzelnen Level, sondern auch der Fahrbahnbelag an das jeweilige Land angepaßt ist. Während man in Schweden beispielsweise über relativ geräumige Schnee- und Eispisten brettert, muß man sich in Korsika durch enge, begrenzte Serpentinen zwängen.

in:former

Was ist ein analoger Controller?

Ein analoger Controller nutzt im Vergleich mit einem digitalen-Pad, das nur entweder links oder rechts kennt (Unterscheidung zwischn 0 und 1 – Signal oder kein Signal) , die komplette Spanne von links nach rechts aus. Je nach Drehwinkel lassen sich so die Räder des Wagen aufs Grad genau in die gewünschte Richtung stellen, wodurch maximale Spielbarkeit gewährleistet ist. Wir empfehlen das neGcon-Pad von Namco, da man hier die kürzesten mechanischen Wege und zudem zwei analoge Knöpfe für Gas und Bremse hat

Von Reifenwahl und Setup-Qual

Mit dem optimalen Auto begibt man sich dann endlich an den Start der Rally. Vorher sollte man aber unbedingt den Streckenverlauf der nächsten Stage genauestens unter die Lupe nehmen, um je nach Wetterbedingungen die richtigen Reifen aufzuziehen. Die Auswahl reicht hierbei von Slicks über Regenreifen bis hin zu den Spikes. Je nach Untergrund und Kurvenanzahl sollte man zumindest noch die Härte des Fahrwerks, die Übersetzung des Getriebes und die Lenkempfindlichkeit des Wagens den Verhältnissen anpassen. Wer momentan nur Bahnhof versteht, braucht auch keine Angst zu haben, in einem kleinen Begleittext werden für jede mögliche Veränderung am Setup die Vor- und Nachteile kurz erklärt. Beim eigentlichen Rennen fährt man dann, wie auch im richtigen Rallye-Sport, ohne Gegner primär gegen die Zeit; an den je sechs Kontrollpunkten erfährt man



So sieht ein Überschlag aus der Ego-Perspektive aus



Der Audi Quattro winkt dem Gewinner der Super-Stage in England

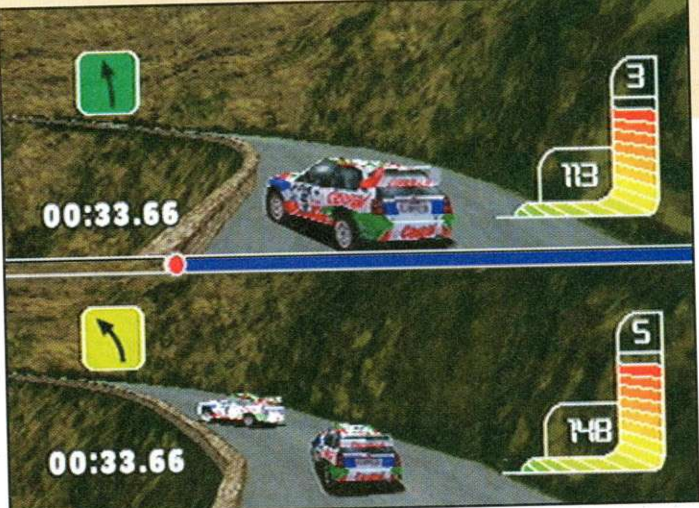
PLAYSTATION





Im Schnee driftet der Wagen in jeder Kurve

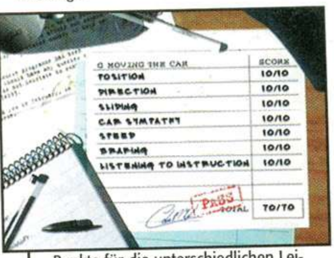
Bei einer Nachtfahrt ist der Beifahrer extrem wichtig



Der Zwei-Spieler-Modus wird via Splitscreen ausgetragen



In der Rallye-Schule gibt es für jede Übung...



... Punkte für die unterschiedlichen Leistungen

allerdings durch eine kurze Einblendung, wie man zeitmäßig gegenüber den Kollegen liegt. Dies ist auch bitter nötig, da man je nach Fahrzeugzustand etwas vorsichtiger über den Asphalt schlittern sollte. Nach jedem Abschnitt haben die geplagten Mechaniker nämlich gerade mal 60 Minuten Zeit, die zahlreichen Blessuren am Auto auszubessern. Nachdem die Elektronik, der Motor und eventuelle Schäden an der Karosserie wieder bereinigt wurden, bleibt unter Umständen nicht mehr genügend Zeit, um am Setup zu basteln. Wer sich den ganzen Stress ersparen will, kann natürlich auch einzelne Rallyes in den verschiedenen Welten fahren oder sogar die Stages einzeln im Time Trial einüben. Die vier Super-Stages (zwei Kontrahenten fahren gleichzeitig auf einer achtförmig angelegten Strecke) bleiben ihm dann aber verborgen. Nach jeder gewonnenen Super-Stage erhält man außerdem ein zusätzliches Fahrzeug wie den Ford Escort MKII, den Ford RS 200, den Lancia Delta Integrale oder den alles übertreffenden Audi Quattro. Wer will, kann wahlweise mit vertikalem oder horizontalem Splitscreen gegen einen Freund antreten. Das gegnerische Vehikel erscheint dabei grundsätzlich nur als Ghost-Car, kann aber optional auch als reales Objekt klassiert werden, damit man sich ordentlich rammen und abschießen kann.

spielerprofil

Colin McRae dürfte jeden ansprechen, der vom Thema Motorsport und durchdrehenden Reifen fasziniert ist, wobei der Schwerpunkt hier auf guter Spielbarkeit und nicht auf spektakulären Massenkarambolagen liegt.

schwierigkeit

Einstellbar. Mit einem analogen Controller sollten auch Einsteiger nach der Rally School den Novice-Modus bezwingen können und mit etwas Übung sogar im Intermediate-Modus bestehen.

genrekollegen

V-Rally 9/10 (PSX, FG 8/97), Multi Racing Championship 8/10 (N64, FG 9/97), Gran Turismo 10/10 (PSX, FG 6/98)

pure gameplay

Colin McRae ist Rallye-Spaß pur. Wer anfängliche Zweifel am Fehlen der Gegner hat, wird sie schon nach wenigen Minuten gänzlich verloren haben. Die Steuerung ist äußerst präzise und unterscheidet sich eindeutig von Wagen zu Wagen. Zudem macht sich jede Änderung am Setup im Fahrgefühl und natürlich auch in den Abschnittszeiten bemerkbar. Wer wirklich schnelle Zeiten hinlegen möchte, muß außerdem auf die Anweisungen des Beifahrers (in deutscher Sprachausgabe) hören, da man sich nur schwer alle Details der 48 langen Abschnitte merken kann. Es hat durchaus Sinn, wenn der gute Mann ganz nebenbei vorliest: „Haarnadel links, nicht schneiden, Zaun". Neben den verschiedenen Fahrbahnbelägen sind vor allem auch die verschiedenen Wetterverhältnisse hervorzuheben, von einfachem Regen über Schnee und gewaltige Gewitter, Nebel und leichtem Nieselregen bei Sonnenschein, (Regenbogen inklusive) ist einfach alles geboten und wirkt sich zudem auf das Fahrverhalten und die Optik des Wagens aus. Nach einer Rally im Regen in Australien ist das Auto zu 90 Prozent schlammbraun, und unter Umständen trägt man auch eingeschlagene Scheiben und defekte Rück- bzw. Bremslichter davon. Grafisch sind die Strecken wunderschön und extrem abwechslungsreich in Szene gesetzt. Weder Zäune, noch Gräben oder Abhänge fehlen. Dafür muß man leider einen teilweise deutlichen Grafikaufbau in Kauf nehmen, den man aber vor lauter Beschäftigung mit der Strecke und der Steuerung meist nicht richtig wahrnimmt. Auch wenn man an und für sich mit einem digitalen Pad zurechtkommt, ist es spätestens jetzt an der Zeit, sich zusätzlich einen analogen Controller, möglichst das neGcon-Pad zuzulegen, um den vollen Fahrspaß auszunutzen.

Colin McRae Rally ist endlich mal wieder ein Rennspiel mit komplexer und recht realistischer Steuerung. Es macht riesigen Spaß, über die anspruchsvollen und durchdachten Kurse zu fahren, auf der Suche nach dem letzten Zehntel. Selbst Arcade-Freaks sollten nach einer kurzen Eingewöhnungsphase ohne Gegner leben können. Die Setup-Möglichkeiten, die Super-Stages und vor allem die gelungene Spielbarkeit bieten ausreichend Langzeitmotivation. Eindeutig das derzeit beste Rallye-Rennspiel.



Grafik 8
Sound 8
Gameplay 10

Spieler: 1-2
Level: 52 Strecken
Besonderheiten: Memory Card, dt. Texte, analoge Controller, Dual Shock
Hersteller: Codemasters
Entwickler: Codemasters
Testmuster: Codemasters
Veröffentlichung: Juli
Ca. Preis: 99,- DM

Colin McRae Rally

Special Fahr- und Sicherheitstraining mit Codemasters in Augsburg

Was veranlaßt eine erfahrene Softwarefirma wie Codemasters dazu, ein Videospiel, das im wesentlichen ohne Gegner auskommt, zu produzieren? Eine Frage, hinter der wohl mehr steckt, als man anfangs annehmen würde. Da der Markt momentan mit guten Arcade-Rennspielen mehr als gesättigt ist, bietet sich eine echte Fahrsimulation geradezu an. Nach kurzer Überlegung ist auch schnell klar, daß der Rallye-Sport die fahrerisch anspruchsvollste Art des Rennsports darstellt. Um nun dem Endkunden den Reiz eines gelungenen Gameplays und die Faszination Motorsport an sich zu vermitteln, veranstaltete Codemasters ein Fahr- und Sicherheitstraining für Videospielredakteure in Augsburg, damit diese das Gefühl im Grenzbereich der Fahrphysik an den Leser weitergeben können. Zunächst wurden einige Übungen, die in ähnlicher Form auch in Colin McRae Racing vorkommen, mit eigenem Fahrzeug absolviert. Mit einer beweglichen Platte läßt sich beispielsweise ein Heckausbruch simulieren, der dann vom Fahrer abgefangen werden muß. Dabei bemerkt man schnell, daß die benötigte Reaktionszeit und die Komplexität eines sauberen Drifts genügend Stoff für ein Rennspiel liefern können. Harald Demuth, einziger deutscher Teilnehmer an der Rallye-Weltmeisterschaft, erklärte in der Pause das Zusammenspiel zwischen Fahrer und Beifahrer während einer Rallye. Auf die Frage, wie wichtig denn nun der Begleiter für den Erfolg eines Teams ist, antwortete er mit einem Vergleich: „Der Beifahrer in einem Rallye-Team ist in etwa mit dem Torwart einer Fußballmannschaft zu vergleichen. Alleine kann er nicht gewinnen, ohne ihn verliert man allerdings leichter." Seine Beifahrerin Sabine Stach gab danach einen interessanten Einblick in die Kommunikation zwischen Pilot und Kopilot. Während einer Probefahrt erstellt der Sozius ein kleines Heft, in dem der Verlauf der Strecke codiert wird und das später im Rennen dem „Chauffeur" vorgelesen wird. Eine Kurve erhält neben ihrer Richtung eine Zahl von eins bis fünf, die den Grad der Krümmung repräsentiert, und ein optionales Attribut wie „lang" oder „kurz". „L4l bis 5 /^ „ bedeutet beispielsweise „Lange vier links bis fünf über Kuppe".


Mit diesem getunten Benz zeigte uns Rallyepilot Harald Demuth, zu welchen Manövern ein Fahrer imstande ist

SS No: (A)   Page No: 2/3

140 R 2 K

140 R Eingang L 2 KEHRE

30 R3 L4 ll

R3 Ab. L5,

40 L Eingang R3 innen,

80 ^ voll, 40 R2 über f

und > L5 R Eingang L1,

Na also, geht doch!

Der Tag in Augsburg hat uns zum einen gezeigt, daß der Rennsport auch für ein Spiel ohne Gegner ausreicht, und zum anderen, daß eben dies mit Colin McRae Rally sauber umgesetzt wurde. Die Steuerung ist sicherlich nicht so komplex wie im realen Leben, deckt aber dennoch die Schwerpunkte ab. Wer einmal nachts ohne Pfeile nur nach den Anweisungen des Kopiloten gefahren ist, versteht schnell den Reiz einer Fahrsimulation. Die Anforderung, gefühlvoll mit dem Pad umzugehen und das Auto auch in Extrem-Situationen unter Kontrolle zu haben, können so für ungeahnten Spielspaß sorgen. Wer der ganzen Sache dennoch eher skeptisch gegenüber steht, sollte getrost einmal selbst an einem Sicherheitstraining teilnehmen, was ohnehin eine sinnvolle Ergänzung zum handelsüblichen Führerschein wäre. Übrigens, wer den Go-Kart-Wettbewerb in Augsburg gewonnen hat, verschweigen wir an dieser Stelle bewußt, da Eigenlob ja bekanntlich stinkt.



PLAYSTATION



SUNFLEX

DIREKTIMPORTE AUS ASIEN , USA UND EUROPA BEI UNS ERHÄLTLICH !

Http://www.GetMoreSun.com

THERE CAN BE ONLY ONE - 

Öffnungszeiten :
Mo-Fr von 11.00 - 18.00 Uhr

24 h Bestellfax - 02352-953349

02352-953285

02352-953350

CARDINAL SYN (US) NUR 109 DM
Erhältlich ab Juli - Vorbestellung möglich !

BIOFREAKS (US) NUR 109 DM

PLAYSTATION LAUFWERKE
Eure alte Playstation ruckelt oder nimmt keine Cds mehr an ?
Kein Problem - Wir haben die neuen CD Laufwerke da !

Titel		
Batman & Robin	Dt	95
Biofreaks	Us	109
Bloody Roar	Dt	79
Breath of Fire 3	Us	109
Broken Sword	Us	109
Bushido Blade	Dt	84
Bomberman Wars	Jp	129
Bushido Blade 2	Jp	129
Bust a Move 3	Dt	69
Cardinal Syn (Juni)	Us	109
Clock Tower	Dt	88
Crime Killer	Us	109
Dark Omen	Dt	84
Dead or Alive	Us	109
Deathtrap Dungeon	Dt	88
Diablo	Dt	79
Einhander	Us	109
Fifa Soccer 98	Dt	79
Final Fantasy Tactics	Us	109
Frankreich 98	Dt	88
Gex 3 D	Dt	88
Forsaken	Dt	88
Saga Frontier	Us	109
Gran Turismo	Dt	95
Gran Turismo	Us	109
Nagano Olympics	Dt	95
Indy 500	Dt	88
Shadow Master	Dt	79
Lode Runner	Us	109
Lucky Luke	Dt	88
Masters of Teräs Käsi	Dt	88
Need for Speed 3	Dt	84
Nightmare Creatures	Dt	88
NewMan Haas Racing	Dt	84
NHL Powerplay 98	Dt	79
One	Dt	88
X-Men vs Street Fighter	Us	109
Reboot	Dt	84
Pandemonium 2	Dt	79
Parasite Eve	Jp	139
Pax Corpus	Dt	79
Pitfall 3 D	Dt	88
Tenchu	Jp	129
Shadow Master	Dt	79
Golden Goal 98	Dt	88
Tommi Mäkinen Rally	Dt	88
Vs	Dt	95
Alundra	Dt	88
Breath of Fire 3	Dt	88
Men in Black	Dt	88
Tekken 3	Us	109
Tenchu	Jp	129
Tactics Ogre	Us	109
Premier Manager 98	Dt	88
Mdk	Us	49
League of Pain	Us	49
Overblood	Us	49
Nba Shootout 97	Us	49
Road Rash 3 D	Dt	88
Ballblazer Champions	Us	49
Nba Hangtime	Us	49
Croc	Us	49

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
5 in 1 Playstick – Joypad Ausatz	15
Action Replay Pro	59
Dual Shock Rumble Analog Controller	55
Infrarot Joypads (2 Stück)	69
Laser Pointer Machine Lightgun	89
Movie Card für Video Cds	189
Multinorm Playstation incl. Rgb Kabel.	349
SUN! Joypad (Turbo & Slowmotion)	25
SUN! Joypad Extension Kabel	15
SUN! Joypad	22
SUN! Link Kabel	18
SUN! Memory Card 1080 Block	99
SUN! Memory Card 120 Block	39
SUN! Memory Card 15 Block	22
SUN! Memory Card 360 Block	59
SUN! Rgb Kabel Pro mit extra Audio	22
SUN! Rgb Kabel	18

ACTION REPLAY PRO — 59 DM
Das neue Action Replay mit über 1000 Codes , Graphic Viewer , Cd Rom Zugriff und vieles mehr

DUAL SHOCK RUMBLE CONTROLLER — 55 DM
Der 3D Analog Rumble Controller von Sony

RGB KABEL PRO MIT EXTRA AUDIO — 22 DM
Extra Anschluss für die neuen Lightguns (G-Con) - Chinch Ausgänge für die Stereo Anlage

MULTINORM PLAYSTATION — 349 DM
Inclusive Rgb Kabel mit extra Audio / Video Ausgang , 1 Meg Memory Card und einem Joypad !

PLAYSTATION MULTINORM UMBAU — 49 DM
Inclusive Rgb Kabel mit extra Audio / Video Ausgang und 1 Meg Memory Card

SUN! VIBRATOR — 29 DM
Extra starke Rumble Power für dein Handgelenk - Funktioniert mit allen Joypads und Lenkrädern!



SUN! MEMORY CARDS


SUN! MEMORY CARD - 1 MEG — 22 DM
Speicherplatz - 15 Blöcke

SUN! MEMORY CARD - 8 MEG — 39 DM
Speicherplatz - 120 Blöcke

SUN! MEMORY CARD - 24 MEG — 55 DM
Speicherplatz - 360 Blöcke

SUN! MEMORY CARD - 72 MEG — 99 DM
Speicherplatz - 1080 Blöcke

PLATINUM

Titel		
Air Combat	Dt	49
Adidas Power Soccer	Dt	49
Alien Trilogy	Dt	49
Crash Bandicoot	Dt	49
Destruction Derby 2	Dt	49
Fifa Soccer 96	Dt	49
Formel 1	Dt	49
Porsche Challenge	Dt	49
Soul Edge	Dt	49
Soviet Strike	Dt	49
Tekken	Dt	49
Tekken 2	Dt	49
Tomb Raider	Dt	49
Track & Field	Dt	49
Wipeout 2097	Dt	49
Worms	Dt	49

BOOT CHIP PLATINE — 7 DM *
Der SMD Boot Chip ist da - Sehr leichter Einbau - Nur 2 mm dick
Import Spiele laufen ohne Probleme - Keine Probleme mit defekten Ic´s

* - Mindestbestellmenge 10 Stück

SUN! RGB KABEL — 11 DM *
Super Bildqualität - Auch als Pro Version erhältlich

FARBIGE JOYPADS — 22 DM
Erhältlich in weiß,schwarz,blau,rot,gelb,transparent

8 IN 1 PLAYSTICK — 15 DM
Joypadaufsatz - 8 verschiedene Joysticks

Händleranfragen erwünscht
Händlerbetreuung
Telefon : 02352-953279
Faxline : 02352-953280
Gewerbenachweis erforderlich





*Bei Drucklegung noch nicht erschienen - Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwST.. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wir keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 9,90 DM Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden..

Philipp Noack – Fabian Döhla

Vigilante 8

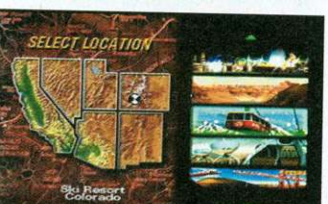


Auch in Aspen kann man sich bekriegen

Das Alien-Raumschiff ist extrem schnell und wendig

Twisted Metal von Sony hat es vorgemacht: Da draußen existiert ein Käuferpotential für eine explosive Mischung aus Autofahren und blinder Zerstörungswut. Activisions neueste Produktion Vigilante 8 versucht den Thron dieses interessanten Mischgenres zu besteigen. Entwickler Luxoflux hat sichtlich viel Mühe und Schweiß in eine ansprechende Aufmachung und eine motivierende Spielmechanik gesteckt. Wer gemeinsam mit einem Freund vor der PlayStation sitzt, wird sich für die Zwei-Spieler-Variante entscheiden. Entweder kooperiert man mit seinem menschlichen Mitspieler, oder man entschließt sich, ihn ebenso wie die drei ergänzenden CPU-Piloten im Kampf die Stirn zu bieten. In einem von zehn großzügig abgesteckten Gebieten geht es anschließend zur Sache. Bei der Wahl des virtuellen Alter egos hat man einige Qual: die insgesamt zwölf Fahrer sitzen in gänzlich unterschiedlichen Vehikeln, einige sind schnell, dafür aber schlecht gepanzert, andere haben eine dicke Haut, erweisen sich jedoch als nur schwer zu kontrollieren. Wer alleine spielt, darf zwischen Arcade und Quest wählen. Arcade läßt Euch wahlweise ein bis zwölf computergesteuerte Fahrzeuge pulverisieren, bei Quest dagegen muß man eine Reihe von Gebieten, die jeweils mit bestimmten Aufgaben gewürzt wurden, bestehen. Während man sich in den einzelnen Regionen bewegt, sollte man die herumliegenden Waffen, wie Raketen, Minen oder Kanonen





Zehn abwechslungsreiche Level stehen zur Wahl

aufsammeln, schließlich wird bei Vigilante 8 geklotzt und nicht gekleckert. Diese Waffen verfügen über eine wesentlich höhere Durchschlagskraft als das von Haus aus installierte und mit unbegrenzter Munition versehene Maschinengewehr. Jedes der Waffensysteme verfügt über zwei Specials, die über eine Tastenkombination ausgelöst werden können. So lassen sich beispielsweise alle Raketen in einer Stampede auf einmal zünden...

Ausgeschlafen

Die Mischung stimmt! Luxoflux hat es mit Vigilante 8 endlich wieder einmal geschafft, ein erfrischend anderes Spiel auf die Beine zu stellen. Auch wenn das Hauptaugenmerk unübersehbar auf die taktisch kunstvolle Vernichtung der Gegner und nicht auf ein realistisches Fahrverhalten gelegt wurde, kommt man um das geschickte Manövrieren des eigenen Gefährtes nicht herum, will man am Ende als Sieger den Platz verlassen. Die vielen Extras sind überschaubar, rasch einzuschätzen und damit innerhalb kürzester Zeit sinnvoll einzusetzen. Wer zusätzlich alle Specials parat haben will, wird eine etwas längere Lernphase einkalkulieren müssen. Die flüssige und abwechlungsreiche Polygongrafik spricht ebenso wie der faire Schwierigkeitsgrad und die intelligenten Gegner für Vigilante 8. Wermutstropfen sind die teilweise recht hakelige und nicht immer ganz saubere Steuerung und die Eintönigkeit beim prinzipiellen Spielablauf.

spielerprofil

Bei Vigilante 8 steht eindeutig die Ballerei im Vordergrund, d.h. das geschickte Einsetzen der unzähligen Waffensysteme und das taktische Vorgehen bei der Vernichtung der Gegner (Frontal auf eine Gruppe von drei CPU-Fahrern zuzufahren und aus allen Rohren zu feuern, erhöht nicht gerade die Überlebenschancen!). Reine Rennspielfanatiker lassen besser die Finger von diesem Action-Titel.

schwierigkeit

Leaded (Easy), Super Leaded (Medium) und Premium Hi-Octane (Hard) verändern Anzahl und Typ der Gegner sowie die Frequenz, mit der sie Euch unter Beschuß nehmen.

genrekollegen

Twisted Metal World Tour 8/10 (PS, FG 1/97), Red Asphalt 5/10 (PS, FG 3/98)



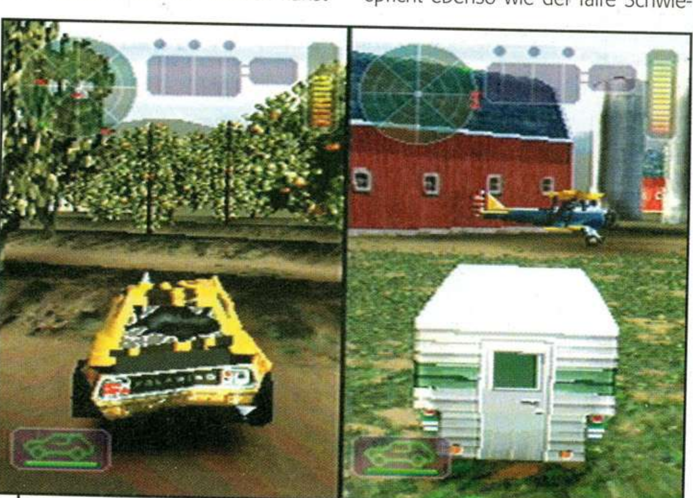
Piep, piep, piep, ich hab „Y" lieb!

Summa summarum präsentiert sich Vigilante 8 als ein gelungener Genremix mit einem motivierenden Quest-Modus, dem wegen der oben genannten Mankos der Platz unter den absoluten Toptiteln verwehrt bleibt.



in;former

Lernt die einzelnen Waffen genau kennen und verwendet ihre Spezialfunktionen in sinnvollen Situationen. Das MG sollte trotz schlechterer Durchschlagskraft rege zum Einsatz kommen, es eignet sich hervorragend dazu, einen fast besiegten Gegner zu „finishen"!



Im Zwei-Spieler-Modus kann man zwischen horizontalem und vertikalem Split-Screen wählen



Das Poster fehlt

Holger Gößmann - Fabian Döhla

G-Darius



Wenig Platz zum Ausweichen: der letzte Endgegner beweist wahre Größe



Seit ihr eines Mitstreiters überdrüßig, so benutzt Ihr ihn einfach als Smartbomb

Während hierzulande richtig gute 2D-Shooter immer seltener auf den Release-Listen stehen, kommt im Land der aufgehenden Sonne ein Game dieser Machart nach dem anderen heraus, von denen jedoch kaum eines denWeg aus dem fernen Osten in die Verkaufsregale deutscher Importhändler finden. Eine Ausnahme stellt G-Darius dar, das schon im Vorfeld für einigen Wirbel unter den Shooterfreaks sorgte.

Die „Hilfe, mein Aquarium ist komplett mutiert"-Hintergrundgeschichte schenken wir uns und kommen gleich zum eigentlichen Kern des Geschehens. G-Darius ist, wie nicht anders zu erwarten war, ein klassischer 2D-Shooter mit einigen neuen Ideen. Zum einen kann man durch Aufsammeln von roten Power Up-Kugeln die Waffe richtig aufpeppen, aus dem anfänglichen Raketenwerfer wird übergangsweise ein Laser, bevor die letzte Stufe, Wave erreicht wird. Zum Wechsel der Waffenstufe sind sieben rote Kugeln nötig. Ähnlich verhält es sich mit den Bomben, die durch die grünen Kugeln verstärkt werden, allerdings bereits nach vier Kugeln. Für ein stärkeres Schutzschild werden die blauen Kugeln gesammelt. Allen gemeinsam

in;former

Auch die richtig dicken Fische könnt Ihr an Eure elektrische Leine ziehen. Ihr müßt sie zuvor jedoch ihres Schildes entledigen bzw. anschießen. Das eingefangene Tier ist sehr schußstark, aber auch sehr unbeweglich, weshalb es meist schon vor dem Endgegner zusammengeschossen wird. Schafft Ihr es mit dem Begleiter dennoch, so könnt Ihr das Schuppentier in einen gewaltigen Energiestrahl verwandeln.

spielerprofil

Anhänger von schweren Shootern und früheren Darius-teilen greifen bedenkenlos zu. Otto Normal-Spieler sollten vorher auf jeden Fall antesten, und Anfänger machen einen weiten Bogen um dieses Softwareprodukt.

schwierigkeit

Darius war noch nie als besonders leichter Shooter bekannt, was sich auch mit G-Darius nicht ändern wird. Allerdings ist durch intensives Studieren der Gegner und dank Specialmove beim Obermotz alles im machbaren Bereich.

genrekollegen

Darius II 3/10 (Sat, FG 7/96), Darius Gaiden 4/10 (Sat, FG 3/96), Gradius Gaiden 8/10 (PSX, FG 11/97)

ist, daß sich die aufgesammelten Kugeln in Luft auflösen, wenn man ein Leben gelassen hat. Völlig neu sind die Capture Balls, mit denen man praktisch jeden Gegner über eine elektrische Brücke an sein Raumschiff binden kann und ihn somit zum Mitstreiter macht. Jeder Gegner hat dabei andere Auswirkungen bezüglich Bewaffnung und Schutzfunktion für den Silver Hawk. Wird man der Begleitung überdrüssig, so kann man sie per erneutem Druck auf die Capture-Taste smartbombmäßig in die Luft jagen oder sie durch langes Halten des Schußknopfes in einen bildschirmfüllenden Beamstrahl verwandeln. Am Ende jeder Stage wartet natürlich ein meist fischähnlicher Endgegner, der mit einem Supermove besonders hart getroffen werden kann. Schafft man es sogar, den Supermove bei einem starken Angriff des Obermotzes abzulassen, so verstärkt sich der Move nochmals, was den übermächtig erscheinenden Gegner sehr schnell zu Fischfutter verarbeitet.

Genial oder spannend wie ein Heimaquarium?

An Darius scheiden sich die Shootergeister: für die einen ein obergeniales Machwerk mit herausforderndem Gameplay und knackigem Schwierigkeitsgrad, ist es für die anderen ungefähr so spannend wie ein Blick in das heimische Aquarium. Von daher tut man sich mit einer Wertung natürlich schwer. Technisch gibt es eigentlich nur die nervenden Slowdowns zu bemängeln, die immer dann, wenn eine überdimensionale Schuß- oder Gegnerwelle auf den Silver Hawk einprasselt, den Spielfluß zum Erliegen bringen. Ansonsten weiß vor allen Dingen die Darstellung dreidimensionaler Gegenstände im Hintergrund zu gefallen. Der Schwierigkeitsgrad ist schon auf Easy anständig hoch und läßt besonders in den höheren Leveln nur geübten Spielern eine Chance. Am interessanten sind natürlich die Endgegnerkämpfe, die aber ohne Special-Moves sehr leicht zur tödlichen Falle geraten können.

Zugreifen sollten vornehmlich Freunde harter Ballerspiele und der alten Darius-Teile, denn es ist das beste Darius, das es bis dato zu kaufen gibt. Wer allerdings die alten Teile schon nicht mochte, sollte auch von diesem Titel Abstand nehmen, denn er ist eine konsequente Weiterführung der Darius-Reihe. Unschlüssige sollten auf jeden Fall vorher probespielen. Für die Redakteure der Fun Generation jedenfalls sitzt auch weiterhin Gradius Gaiden unangefochten auf dem 2D-Shooterthron der PlayStation.



Bei G-Darius kann sich auch schon mal die Flugrichtung ändern





Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

Road Rash 3d



Der dicke Chopper hat Hinterreifen wie ein Lastwagen



Liegt der Fahrer so flach am Boden, wird er gerne von Konkurrenten umgefahren



Guten Flug! Eine hervorragend eingesprungener Stunt mit Parallelgleitphase zur Maschine

Ein rotglühender Sonnenuntergang läßt die einsam gelegene Wellblechhütte rostgolden erstrahlen. Rings um das lieblos zusammengeschusterte Gebäude sprießt ein verwildeter Garten, der nicht mit Teutonenzwergen, sondern mit Bergen von leeren Bierdosen, schmutzigen Ölkannen und allerlei anderem Zivilisationsmüll verziert wurde. Das Auge des Betrachters wird nicht lange auf dem öden Szenerio verweilen müssen, denn eine Reihe chromglänzender Gebilde nimmt sich ob der Vollkommenheit ihrer vollendeten Geometrie im Bild , wie ein eine Statue von Rodin aus. Erst laute Stimmen und der Rhythmus großer Schlagzeuge und rasend schnell gespielter Bässe sowie das Kreischen von bis zur Unkenntlichkeit verzerrter Gitarren und sich überschlagendem Gesang lenken die Aufmerksamkeit des Betrachters ab von der prachtvollen Perfektion der riesigen Motoren und schier unendlich langer Lenkstangen. Wem mögen wohl solch herrliche Konstruktionen gehören? Welch edler Reiter zähmt so ein kraftstrotzendes Roß? Da treten wie auf ein imaginäres Geheiß Gestalten aus den Schatten der verschwindenden Sonne. Was mögen diese Titanen der Neuzeit wohl zu sagen haben?

„Ey, Alter, ich sach Dir jetzt mal ganz konkret, das Road Rash-Turnier hier, das rockt aber mal so verschärft! Mal ganz lässig über'n Highway kacheln und die Amateurbiker vom Bock stoßen. Schade eigentlich, daß da noch Verkehr auffe Piste am rumtuckern is, da mußte enorm die Reaktionszeit hochschnellen lassen, wenn du mit 270 Sachen den Asphalt planierst. Das Regelwerk is auch fix inhaliert, denn Road Rash-Veteranen finden zur Äktschn von vor vier Jahren kaum den Unterschied, sieht nur alles mal noch viel bunter aus. Sach ma, hassu gerade mal noch was Kettenfett?"

„Kettenfett? Wieso brauchsu Kettenfett? Bei der Masse an desorientierten Joggern, die hier ausse Botanik auffe Rennstrecke hüpfen und ihr büschen Hirn an meiner Luzi ihrm Chromgerüst als Hinterlassenschaft arrangieren, kann man doch mit biologisch einwandfreier Ökoschmiere arbeiten. Vielleicht mach' ich da jetzt mal 'en Eingabe ans Verkehrministerium, daß man die Knaben mit'm grünen Punkt versieht, wegen der Wiederverwertung, hö, hö, hö..."

„Jo, als verantwortungsbegabter Verkehrsteilnehmer hat man ja auch Verantwortung am tragen, sogar gegenüber der Umwelt."

Hardcooooore!

Und so scherzen die zwei wüsten, doch herzensguten Gesellen, bis der letzte Sonnenstrahl der Nacht gewichen ist, nicht wissend, daß sie nur einen Teil eines Videospiels darstellen.

Road Rash 3D läßt Euch die Wahl zwischen vier wilden Motorradgangs, deren Hauptunterschied in der Vorliebe für bestimmte Motorradtypen besteht. Neben den beliebten Supersportlern aus den Vorgängerspielen



Bei solchen Aktionen kippt das Motorrad nur selten um



Mit Schlägen reduziert man die Energieleiste der Gegner

in;former

THE HISTORY OF ROAD RASH

Road Rash Commodore Amiga 1993
Road Rash Mega Drive 1993
Road Rash 2 Mega Drive 1993
Road Rash Game Gear 1993
Road Rash 3 Mega Drive 1995
Road Rash 3DO 1995
Road Rash Windows 95 1996
Road Rash PlayStation 1996
Road Rash Sega Saturn 1997




Die Grafiken sind äußerst abwechslungsreich. Etwas mehr unterschiedliche Hindernisse wären von Vorteil gewesen


Nach der Zieldurchfahrt wäre eine kleine Schlägerei noch ganz angenehm gewesen

finden sich Chopper, aggressiv gestylte Custumbikes und knatternde Zweitakter im Sixties-Style. Je nach Modell und Preisklasse offenbaren sich bei großen Maschinen Gewichtsvor- und Beschleunigungsnachteile, Sportbikes zeigen ihren Hang zum Extremdrift, während andere Zweiräder eher eine gewisse Ausgewogenheit ohne besondere Spitzen ins Positive oder Negative anzubieten haben. Im Zeitrennen kann man auch ohne das nötige Kleingeld alle Bikes antesten, was sich vor dem in fünf Klassen ausgetragenen Wettbewerb auch dringenst empfiehlt, denn der Wiederverkaufswert einer Maschine ist nur ein Bruchteil des Anschaffungswertes. Der wahre Reiz von Road Rash 3D, das wissen Kenner des Spiels, liegt jedoch im Wettbewerbsmodus. Hier gibt es die Optionen „Shop", „Örtchen" und „Rennen starten". Im Shop kauft und verkauft man seinen fahrbaren Untersatz, im Örtchen kann man die aktuellen Spielstände Laden und Speichern, die Jukebox betätigen oder seine Erfolge begutachten. Hat man die optimale Konfiguration gefunden, startet man das Rennen. Hinter fünfzehn Konkurrenten steht man immer als letzter des Feldes auf einem von vierzig Kursen, um über die virtuelle Road Rash 3D-Welt zu heizen. Von Strecken kann man eigentlich nicht direkt sprechen, denn das Entwicklerteam errichtete ein ganzes Straßennetz, über das man jederzeit in alle Richtungen fahren kann. Die jeweiligen Abzweigungen werden auch per Einblendung angezeigt, ortskundige Fahrer können so manche Abkürzung finden. Das letzte Rennen ist übrigens eine komplette Umrundung der Region und dauert ca. fünfzig Minuten.

„Hey Schnarchsack, du hast noch Hundefutter am Kinn!"

Dieser oder ähnliche Sprüche sind bei Road Rash 3D durchaus an der Tagesordnung. Bevor man sich auf die Piste begibt, kann man noch den „Weisheiten" der Gangmitglieder lauschen. Zudem werden massig Videos mit halsbrecherischen Fahrten, Jubel- bzw. Bestrafungsszenerien vorgeführt. Die Steuerung von Road Rash unterscheidet sich kaum vom 32-Bit-Vorgänger. Man kann digital oder analog steuern (keine Dualshock-Unterstützung!), wobei letzteres gut gelöst wurde, ein Stick dient zum Gasgeben, der andere zum Lenken. L- und R-Tasten lösen Schläge, Tritte oder das Greifen nach Schlagobjekten des Gegners aus. Anfangs steht man nämlich mit leeren Händen da. Im Laufe des Rennens kann man attackierenden Gegnern ihre Stahlketten, Eisenrohre, Baseballschläger oder Elektroschocker abnehmen, mit denen sie einen angreifen. Anders als beim Vorgänger gibt es keine Nichtangriffspakte. Auch Gangmitglieder geben es sich untereinander gerne und kräftig und freuen sich, wenn Ihr mit über 250 Sachen gegen eine Hindernis oder in den Gegenverkehr knallt. Fährt ein Auto in die Rennlinie Eures Bikes, kann man sich zu neunzig Prozent auf einen Freiflug einstellen. Geschickte Fahrer legen einen „Wheelie" hin, d.h., sie reißen das Vorderrad in die Luft und überspringen das Auto. Dies funktioniert allerdings nur bei den etwas flacheren, sportlichen Wägen. Ein weiterer Unterschied zur letzten Auflage ist eine deutlich herabgesetzte Polizeipräsenz. Haben Euch die Ordnungshüter jedoch einmal gestellt, gibt es ordentlich Bußgelder und zuweilen eine zünftige Leibesvisitation.

Die deutlich verbesserte und weitaus schnellere Grafikdarstellung, die wie immer exzellente Musik, die vielleicht besten Dolby Surround-Effekte der Videospielgeschichte sowie ein hervorragendes Gameplay machen Road Rash 3D zu einem weiteren Klassiker aus der Erfolgsschmiede Electronic Arts, die nach wie vor Top-Titel wie andere Leute Schmutzwäsche produzieren. Rock'n' Roll, meine Herren, dieses beispiellose Comeback hätten auch wir Euch vor einem Jahr nicht zugetraut.


Auch Fußtritte sind erwünscht


Im oberen rechten Eck sieht man die Waffe des am nächsten befindlichen Fahrers


Das Haupthindernis stellen die langsam herumtuckernden Autos dar


Die Gangmitglieder beharken sich auch untereinander

Road Rash 3D läßt den Geist der Vorgängerprodukte zu 150 Prozent wiederaufleben. Fans der Reihe werden mehr als nur zufrieden sein. Technisch ausgereift mit fantastischen Soundeffekten und bretterharter Musik erfreut Road Rash Auge und Ohr. Trotz oder gerade wegen des leisen Anklopfens an die Grenzen des guten Geschmacks ein Spaß für die ganze Familie.



spielerprofil
Vom Bürostuhlrocker bis hin zum vollkörpertätowierten Biker wird es jeder lieben.

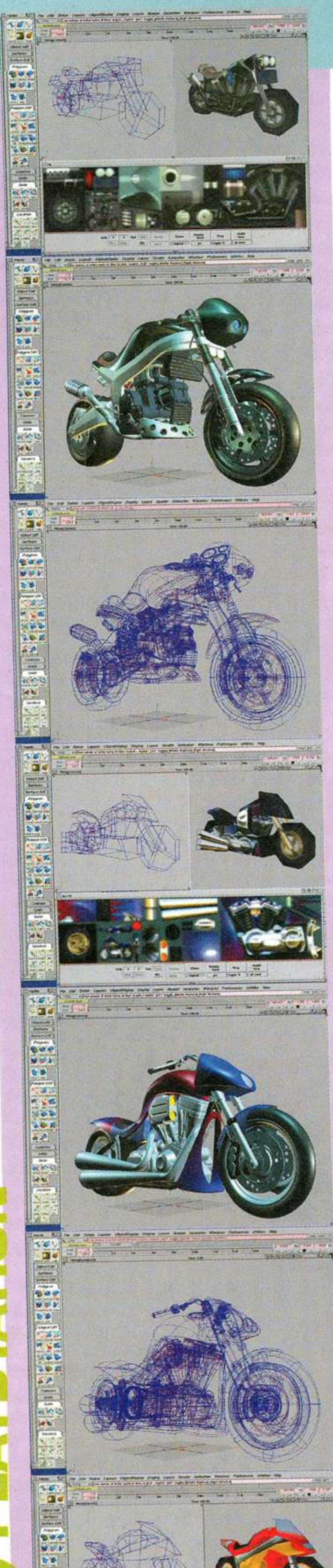
schwierigkeit
Von superleicht bis superhart. Trotzdem können Spezialisten (wie Sven von unserem Schwestermagazin play PlayStation, -Hut ab, Meister!) das gesamte Spiel in einer (sehr, sehr langen) Nacht durchzocken.

genrekollegen
The Need for Speed III 9/10 (PSX, FG 6/98)

PLAYSTATION



the making of Road Rash 3d



Road Rash erschien 1995 auf der PlayStation, davor gab es eine fast identische Version auf dem 3DO. In puncto Spielspaß gelang den Entwicklern schon damals ein Geniestreich, technisch wirkt Road Rash trotz derselben Plattform gegenüber der neuen Version stark überholt. Wie es dem Team gelang, mit der gleichen Hardware ein so viel besseres Produkt zu erstellen, zeigt ein Blick hinter die Kulissen.

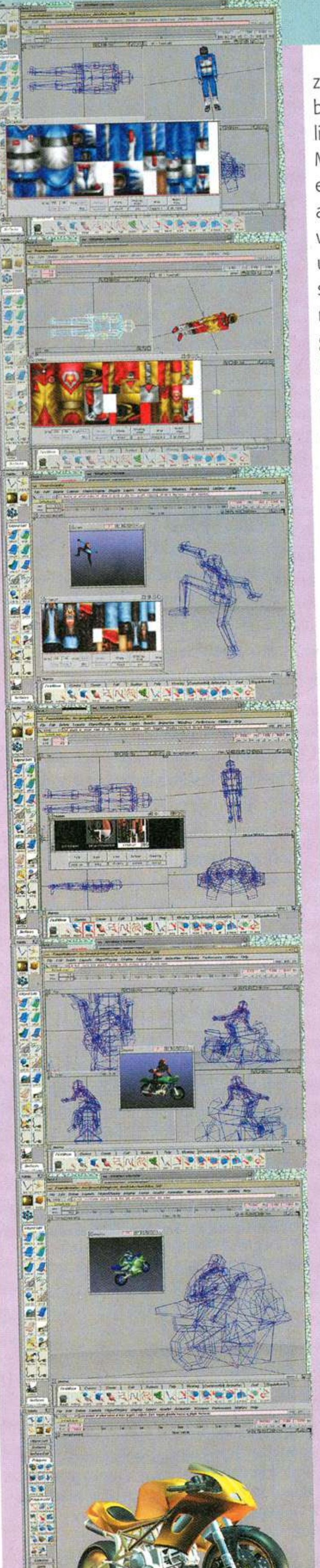
Das ca. zwanzigköpfige Buzz Puppet-Team rund um Executive Producer Randy Breen, der schon am ersten Road Rash, welches auf dem Mega Drive erschien, mitgearbeitet hat, hatte die Vorgabe, innerhalb von achtzehn Monaten eine würdige Fortsetzung des Klassikers Road Rash zu programmieren, wobei Spieldesign und Gameplay nicht verändert werden sollten. Alles andere jedoch bedurfte eines radikalen Neuanstriches.

Motorrad-Design

Die Bikes sind keine echten Maschinen, sondern Fantasiekonstruktionen, die allerdings stark an real existierende Modelle wie Ducati und Harley bis hin zum japanischen „Joghurtbecher", wie die vollverkleidete Nipponmaschinen gerne genannt wird, erinnern. Insgesamt kann man zwölf Maschinen käuflich erwerben. Das Design der Bikes stammt von einem separat arbeitenden Team aus Kalifornien. Es erstellte extrem hochwertige Modelle der Fahrzeuge, die jeweils aus ca. 120.000 Polygonen bestanden, mit Alias Power Animator. Anschließend wurden sie auf 120 Polygone heruntergerechnet. Um den Eindruck eines detailliert dargestellten Motorrads zu erhalten, arbeiteten die Grafiker geschickt mit den Motorrad-Texturen, die die Einzelheiten wie Motorblock oder Auspuffanlage andeuten.

Fahrer-Design

Obwohl der Fahrer weder Motor noch Räder hat, wollte man hier so realistische Bewegungen wie möglich



zeigen. Deshalb wurden die Aktionen beim Schlagen, Treten oder unfreiwilligen Absteigen vom Bike mittels Motion Capturing und Schauspielern erstellt. Zudem besteht der Fahrer aus 150 Polygonen. Die vergleichsweise hohe Polygonenzahl war nötig, um Kanten, sogenannte „cracks", zwischen den Polygonenkanten zu vermeiden. Da es auch unterschiedlich gebaute Fahrer auf den gleichen Motorrädern zu bewundern gibt, war das Zusammenspiel zwischen dem Polygonenrocker und seinem fahrbahren Untersatz eine der größeren Herausforderungen der Grafikdesigner.

Motion Captured-Animation

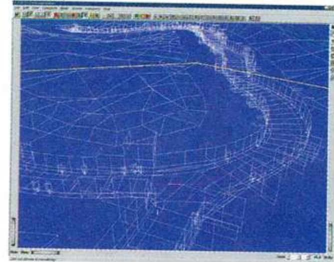
Die Hauptprogrammierarbeit an Road Rash 3D geschah bei Electronic Arts in San Mateo, Kalifornien. Für die Motion Capturing-Produktion benutzte man jedoch die Anlage der kanadischen Kollegen von EA Sports. Auf vielen verschiedenen Sets mußten Stuntmen immer wieder halsbrecherische Aktionen mimen, um potentielle Splitterbrüche oder Vollinvalidisierung vorzutäuschen. Die Akteure wurden sogar durchs Studio geschmissen, was so manchen blauen Fleck nach sich zog. Nach den Aufnahmen werden die Motion Capture-Sequenzen „gereinigt". Ungelenke oder unpassende Bewegungen werden korrigiert, um am Schluß einen flüssigen Ablauf zu erhalten. Danach vermischte man die Körpergeometrie der Protagonisten mit den Motion Capturing-Daten und erweckte die virtuellen Fahrer zum Leben.

Weltengestaltung

Die Straßen von Road Rash 3D sind nicht einfach mit einer nett gestalteten Umgebung versehene Strecken, sondern Bestandteil einer komplexen 3D-Welt, durch die sich, wie auf einer Modelleisenbahn, die Wege ziehen. Die Designer studierten Straßenzügen in Großstädten, Highways oder Küstenstraßen, griffen auf das Archiv des geografischen

Instituts der Vereinigten Staaten zurück, um ca. 100 Meilen interaktive Strecke zu erstellen, die der Spieler erkunden kann.

Mit dem selbstgebastelten World Builder Tool hatten die Grafiker die Möglichkeit, die erstellten Strecken sofort zu kontrollieren und gegebenenfalls Anhöhen, Kurven oder Abzweigungen unkompliziert einzufügen. Die Objekte am Straßenrand wie Lampen, Zeitungsständer, Hydranten, Jogger oder Absperrungen wurden ebenfalls inspiriert von den Fotografien der San Francisco Bay Area in die Strecken integriert.







Wie schon beim letzten Spiel sind die mitwirkenden Bands relativ unbekannt, wobei sich dies bei Soundgarden oder Therapy! seit der Veröffentlichung ja doch etwas verändert hat. Von den hier musizierenden Bands kennen wir Tea Party am besten, die sich als eine moderne Version der Doors verstehen.

all the ßikes of Road Rash 3d





Ducati 748 Strada Biposto

Der Name verrät schon vieles: DuMoto 999. Besonders die markante Front mit den schlitzförmigen Scheinwerfern erinnert an das italienische Vorbild. Aber auch der gut erkennbare Gitterrohrrahmen und die hochgezogene Auspuffanlage lassen keinen Zweifel daran, wer hier Pate gestanden hat





Ducati 750 SS

Ducati durfte gleich noch mal Pate stehen: erneut verrät der Gitterrohrrahmen den Ursprung. Doch auch das knallige Rot der Verkleidung, die Einmann-Sitzbank und der Ölkühler lassen keine Zweifel offen. Offenbar gibt es im Road Rash-Team große Fans der Nobelmarke mit der unverwechselbaren Optik und dem herrlich aggressiven Fauchen eines V2-Motors. Wer sich privat für dieses Motorrad interessiert, muß für die 750er 16.300 DM auf den Tisch legen, die kleine „Schwester" kostet nur 13.300 DM, hat dafür aber auch weniger PS (62/51).





Bimota SB 6R

Bimoto spielt in Deutschland eher eine untergeordnete Rolle, nicht zuletzt aufgrund der fragwürdigen Preispolitik. So kostet die SB 6R beim Händler (sofern man eine findet...) stolze 33 500 DM. Dafür gibt es dann aber stattliche 156 PS und ein gewichtssparendes Aluchassis. Gerade dieser Rahmen und die Auspuffanlage verdeutlichen, woran sich die Grafiker orientiert haben





Kawasaki VN 1500 Classic

Klar, bei den Cruisern hätten wir auch eine Harley hernanziehen können. Nachdem aber während des Spielens kein einziger Defekt am Motorrad auftrat und auch keine Schrauben über den Asphalt sprangen, haben wir uns für einen der zahlreichen japanischen „Nachbauten" entschieden, wobei allerdings auch der Exot Titan Gecko recht ähnlich sieht. Der V2-Motor samt seitlich angebrachten Luftfilter und 2in2-Auspuffanlage erinnert deutlich an den dicken Cruiser (310 kg) aus dem Hause Kawasaki.





Kawasaki ZX-6R

Kawa-Fans wissen spätestens beim Anblick des obligatorischen Giftgrüns, was Sache ist. Der Supersportler mit Vierzylindermotor besticht durch sein geringes Gewicht und die offene Leistung von 110 PS. Wer neben dem Fahrspaß auch an die Umwelt denkt, kann sogar einen Kat mitbestellen, bei japanischen Bikes leider bisher noch eine Seltenheit.





Kawasaki Esterella

Und noch mal Kawasaki: Eines der kleineren Bikes enstammt offenbar auch dem Hause des japanischen Herstellers. Der Einzylinder in der 60er Jahre Optik sieht dem Motorrad im Spiel bis auf die fehlende Lampenverkleidung recht ähnlich, bietet aber leider auch nahezu identische Fahrleistungen. Mit 17 PS kommt man auf dem hartumkämpften Highway wohl weder in der Realität noch im Videospiel richtig in die Gänge, dafür ist die Estrella aber mit 8.360 DM ein wahres Schnäppchen für Liebhaber des Nostalgielooks.



the head of Road Rash 3d
Ein Interview

FG: Wenn man sich die Streckenvielfalt so anschaut, kann es sich dabei aber mit Sicherheit nicht um reale Kurse handeln, oder?

Randy Breen: Das ist richtig, wir haben aber ein paar Orte, die wir alle mögen und kennen, nachgebildet und mit ins Spiel integriert. Durch die Verknüpfung der ganzen Kurse wäre es zu schwer geworden, eine real existierende Vorlage zu finden. Wir haben echte Locations als „Eckpfeiler" benutzt und schließlich durch von uns konstruierte Abschnitte zu einem Ganzen zusammengefügt.

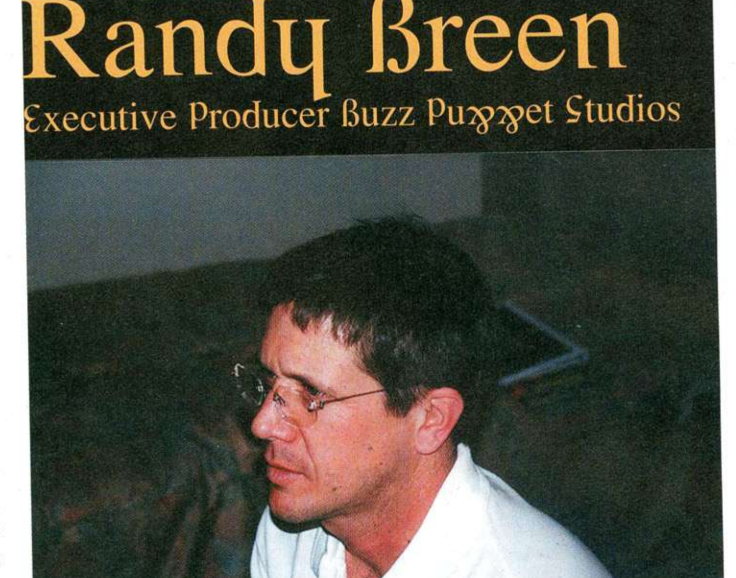
FG: Neben der NHL- und FIFA-Serie gehört Road Rash zu den erfolgreichsten Produkten aus dem Hause Electronic Arts. Steht man bei der Entwicklung eines Sequels nicht unter sehr großem Erfolgsdruck?

RB: Ich war an jeder Version von Road Rash beteiligt und weiß inzwischen recht gut, wo es lang geht. Man lernt abzuschätzen, wie sich das endgültige Produkt auf dem Markt behaupten kann. Man fragt sich zwar manchmal, ob jetzt das eine oder das andere Feature auch wirklich Spaß macht. Letztendlich konzentriert man sich aber darauf, was man zu leisten im Stande ist, und setzt dies in bestmöglicher Qualität um. Dies war bei Road Rash 3D das schwierigste Element, weil es sich sehr deutlich von den Vorgängern unterscheidet. Von diesem Standpunkt aus waren wir tatsächlich unter einem gewissen Druck gestanden.

FG: Kann man sich dann nach der Arbeit eigentlich überhaupt noch mit dem Spiel befassen, oder hat man nach der langen Entwicklungszeit einfach genug davon gesehen?

RB: Ich mag wirklich jede Art von Rennspielen und war auch an der Entwicklung zahlreicher solcher Produkte beteiligt. Besonders gut finde ich actionorientierte Vertreter, weshalb mir Road Rash absolut zusagt. Hat man ein Spiel dann endlich fertiggestellt, ist es eine große Genugtuung, das Endprodukt noch einmal in aller Ruhe zu spielen. Es ist aber ein seltsames Gefühl, wenn man während der Entwicklung eines Spiels auf die Prequels zurückschaut. Besonders die 3DO-Version sieht inzwischen nicht mehr besonders gut aus, hat aber damals eine Menge Spaß bereitet. Wenn man mit der Entwicklung eines neuen Produkts beginnt, verlockt die gestiegene Hardwarepower zwar zu Experimenten, auf Teufel komm raus sollte aber nichts an dem Grundgerüst geändert werden, da dies meist auf Kosten des Spielspaßes geht.

Randy Breen
Executive Producer Buzz Puppet Studios



Zur Person: Randy Breen, der ausführende Produzent von Road Rash 3D, steht auch privat voll und ganz hinter seinem Produkt. Road Rash hat sich aus der Leidenschaft zum Motorradfahren entwickelt, die vom ganzen Team Besitz ergriffen hat. Trotz eines schweren Motorradunfalls hat er den Spaß am Biken nicht verloren. Da gerade in den Staaten strenge Tempolimits gelten, kann er die eine oder andere Geschichte von seinem Porsche und leidigen Radarkontrollen erzählen. Übrigens ist Randy Breen einer der wenigen, die an allen Road Rash-Versionen aktiv mitgewirkt haben. Sowohl nach Beendigung der letzten 16-Bit-Versionen als auch nach Fertigstellung von Road Rash für das 3DO wurden große Teile des Teams ausgewechselt, was dem typischen Flair von Road Rash aber dennoch nicht geschadet hat.

> „Das ursprüngliche Road Rash entstand übrigens aus der Vorliebe für motorisierte Zweiräder: Wir wollten ein Rennspiel entwickeln, bei dem die Action nicht zu kurz kommt. Der Lead Programmer war auch ein Biker - und so hat sich das dann ergeben."

FG: Sie fahren auch privat gerne schnell; haben Sie einen Sportwagen oder ein eigenes Motorrad?

RB: Ich besitze einen Porsche 911 Turbo und habe zwischenzeitlich (überlegt) fünf Motorräder.

FG: Da hab' ich aber bei der Berufswahl etwas falsch gemacht...

RB: (lacht)... Das mit den Motorrädern ist eines meiner größten Hobbys, hauptsächlich fahre ich mit Supersportlern, unter anderem eine Ducati 916. Aber auch ein Rat-Bike und eine Yamaha stehen in der Garage. Früher hatte ich auch eine 59er Harley, doch die habe ich wieder verkauft. Im Winter fahre ich auch sehr gerne Snowboard, wenn ich auch seit längerer Zeit nicht mehr dazu gekommen bin.

FG: Road Rash 3D bietet erstmals verschiedene Motorradtypen - wie kam das Team an genaue Informationen über das Handling der unterschiedlichen Bikes?

RB: Das haben wir ohne helfende Techniker auf die Beine gestellt. Einerseits fahren wir alle selber Motorrad und haben daher ein Gefühl für die Motorräder. Wir sind so ziemlich alle Arten von Bikes gefahren und konnten uns so ein hervorragendes Bild über das Handling machen. Der Designer fährt selbst Motorrad und auch der Lead Engineer dreht gerne eine Runde. Ungefähr ein Drittel des Teams fährt Motorrad, das hat sich bei jeder Version von Road Rash gesteigert, da der fahrende Teil der Crew permanent den Rest beharkt hat, um diese Nicht-Biker zu bekehren.

FG: Hat sich Ihr Fahrstil während der langen Arbeit an Road Rash stark verändert?

RB: Keineswegs. Mit einem Freund besuche ich ab und an eine Rennstrecke und lebe mich da dann völlig aus. Zum richtigen Abreagieren gibt es ja immer noch Road Rash.

FG: Macht man sich schon Gedanken über eine Umsetzung für Segas Katana, und wäre dieses Spiel auch auf dem Nintendo 64 machbar?

RB: Zu einer Sega Konvertierung kann ich nur mit einem „Vielleicht" antworten. (Anm. d. Red.: ein sehr positives „Vielleicht"...) Auf dem Nintendo 64 ist Road Rash 3D in dieser Qualität sicher nicht machbar, was weniger an der Hardware denn am begrenzten Modulspeicher liegt.

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Golden Goal 98



Unser Abwehrspieler hebt die Hand, um die Abseitsstellung des wallisischen Stürmers anzuzeigen



Jeder Torerfolg wird ausgiebig gefeiert



Vorbildlich: In der Aufstellung kann man nach Lust und Laune umkonfigurieren. „Alle Mann nach vorne"-Taktiken oder eine starke Abwehr sind in kürzester Zeit zusammengestellt

Die Versuchung, sämtliche gelungenen Komponenten anderer Fußballspiele zu kopieren, liegt in Anbetracht der derzeitigen Flut an solchen Titeln recht hoch. Besonders deshalb ist das Bestreben von Z-Axis nach Originalität und eigenen Ideen als sehr löblich zu bezeichnen. Die meisten innovativen Features von Golden Goal 98 wurden selbst erdacht und sind zum Großteil auch gut gelungen. Vor Beginn des Spiels kann man vom Schwierigkeitsgrad bis hin zur Abseitsoption und der Steuerungskonfiguration alles ganz nach eigener Vorliebe einstellen, bevor dann auch endlich das Geschehen auf dem Rasen angepfiffen wird. Unabhängig davon, ob man ein Turnier bestreitet oder nur für ein Freundschaftsspiel das Joypad in die Hand nimmt, Vereinsmannschaften werden wie bei Frankreich 98 - Die Fußball-WM nicht zur Auswahl stehen. Schade, war dies doch einer der Hauptkritikpunkte an dem Referenzprodukt aus dem Hause Electronic Arts. Sobald die Teams auf dem Rasen erschienen sind, muß man zwangsläufig eine kleine Pause einlegen, um nicht vor Lachen zu ersticken. Sämtliche Fußballer sind mit lustigen Gesichtstexturen versehen, die den real existierenden Vorbilder in vielen Fällen äußerst ähnlich sehen. Offenbar haben sich die verantwortlichen Grafiker aber einen Spaß daraus gemacht, die Gesichtszüge ordentlich zu überzeichnen. Besonders Mueller (Andreas Möller) sorgt mit seinen stark geschwollenen Lippen für wiederholtes Schmunzeln, aber auch Köpke und Reinlich (Jörg Heinrich) stolpern ähnlich deformiert über den Platz. Der unrunde Bewegungsablauf ist zu einem Großteil auf die falsch gewählten Körperdimensionen zurückzuführen. Der Kopf erscheint Kürbisgroß, und für die Hände wurden wohl die Baggerschaufel-ähnlichen Greifapparate von Nevio Scala auf den Scanner gelegt; besonders albern wirkt das Ganze bei dem Jubel nach einem Torerfolg, der ein gemeinschaftliches epileptisches Zucken nach sich zieht.

Just be patient

Bis man aber erstmals selbst Erfolge feiern kann, geht doch einige Zeit ins Land. Zum einen muß man sich als FIFA-Freak an die gänzlich andere Belegung der Tasten gewöhnen. So schießt man ab sofort mit der Quadrattaste auf das gegnerische Gehäuse. Damit ist es aber nicht getan, um die Schußrichtung festzulegen, muß zudem noch ein Fadenkreuz justiert werden - Nintendo 64-Besitzer kennen dieses Element aus dem Elfmeter-Schießen von ISS 64. Gerade dieser doppelgleisig vorzunehmende Vorgang bereitet Fußballneulingen anfangs arge Schwierigkeiten, da ein Schuß durch die recht lange „Anlaufzeit" genauestens geplant werden muß und deshalb vorausschauendes Denken erfordert. Kurze und präzise Torschüsse lassen sich nur schwer ausführen, hinzu kommt das Manko, daß, egal mit welcher Wucht man Richtung Torhüter schießt, bereits ein einziges Bein der dichtstehenden Abwehr den Ball sofort völlig abbremst. Ansonsten leistet sich Golden Goal aber keine großartigen Schwächen, im Gegenteil, es hat aufgrund flotter Spielzüge und gut aufspielender Computergegner einen nicht abweisbaren Charme, der auch längerfristig zu neuen Spielen motiviert.

in:former

Hinsichtlich der Sprachausgabe betritt Z-Axis neue Wege. Das Spielgeschehen wird nicht von einem Kommentator analysiert, sondern statt dessen durch Zwischenrufe sämtlicher Akteure aufgelockert. Spielt man mit Deutschland, so fordern die Mitspieler lautstark den Ball oder warnen vor drohender Gefahr („Hintermann"!). Dazu gibt auch noch der Schiedsrichter seinen Senf ab und ermahnt bei rüden Fouls den Übeltäter oder fragt bei Verwarnungen nach dem Namen des Nationalspielers. Selbstverständlich ertönen die Äußerungen in der jeweiligen Landessprache des Teams, die Spieler der Vereinigten Staaten verständigen sich somit natürlich in glasklarem Englisch.

spielerprofil

Klar, das geniale Frankreich 98 steht in der Prioritätenliste auf Platz Eins, wer sich aber noch auf der Suche nach einem zweiten Fußballspiel befindet, der landet über kurz oder lang bei Golden Goal 98.

schwierigkeit

Blutige Anfänger werden mit Golden Goal 98 nicht glücklich, da die Kombination aus Schießen und gleichzeitigem zielen ein gewisses Feingefühl im Umgang mit dem Joypad erfordert.

genrekollegen

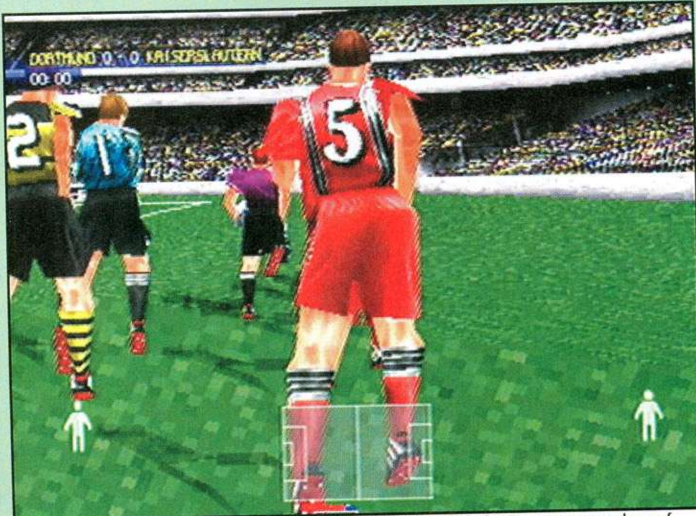
Frankreich 98 - Die Fußball-WM 10/10 (PSX, N64 FG 6/98), adidas Power Soccer 98 3/10, Super Match Soccer 3/10, World League Soccer 7/10 (alle PSX, diese Ausgabe)

Golden Goal 98 macht trotz eindeutiger grafischen Schwächen jede Menge Spaß. Die Spieler lassen sich nach einer längeren Eingewöhnungsphase wunschgemäß über das satte Grün dirigieren und vermitteln dank ähnlicher Namen (Kliensinger, Helmholz etc.) auch ein gewisses WM-Flair. Wer bereits Frankreich 98 besitzt und noch nach einer Ergänzung sucht, tätigt mit Golden Goal 98 sicherlich keinen Fehlgriff, als Alternative zum EA-Produkt kann man das Spiel aber unter dem Strich dennoch nicht betrachten.



Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

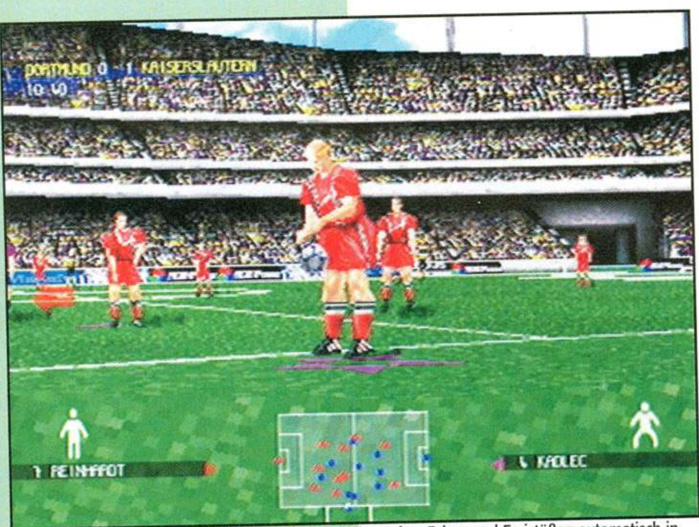
adidas Power Soccer 98



Die unrunden Bewegungsabläufe fallen schon beim Einmarsch der Teams unangenehm auf



Fußball im Schnee - da friert auch der Spielspaß schnell ein



Die dynamische Kameraführung blendet bei Einwürfen, Ecken und Freistößen automatisch in eine Totale um

„Fußball ist unser Leben" - unter diesem Motto veröffentlicht Psygnosis seit Anbeginn der PlayStation-Ära regelmäßig neue Updates ihrer Sportspielserie. Gefielen uns die ersten beiden Teile aufgrund ihres einfachen Charmes noch recht gut, ging mit jeder weiteren Version ein Stück Spielspaß flöten - offenbar hat man bei den verantwortlichen Entwicklern den zwischenzeitlich gestiegenen Anspruch der PlayStation-Besitzer nicht registriert. So ist der neueste Aufguß noch immer mit den üblen Mankos des Vorgängers adidas Power Soccer 2 behaftet. Anstatt ein vernünftiges Gameplay auf die Beine zu stellen, hat man wieder eine Horde krawallwütiger Spieler auf den Platz gestellt, die sich bis zum bitteren Ende die Beine krumm treten. Das Hauptproblem liegt aber noch immer bei den stark übertriebenen Fähigkeiten sämtlicher Spieler. Man sucht sich schlicht und einfach den schnellsten Mannschaftskamerad und spurtet mit diesem Richtung Tor, der Gegner schaut entgeistert zu und kann aufgrund der Lichtgeschwindigkeit des ballführenden Recken nur zaghaft stören. Sollte sich trotzdem jemand den Ball schnappen, wird er schlicht und einfach umgenietet.

spielerprofil

Wer sich den Spaß am Konsolenfußball unbedingt abgewöhnen will, sollte beherzt zugreifen!

schwierigkeit

Leicht! Mittels Supersprint und anschließendem Gewaltschuß befördert man die Kugel schnell ins gegnerische Tor - zur Not auch samt Torhüter.

genrekollegen

Frankreich 98 - Die Fußball-WM 10/10 (PSX, N64 FG 6/98), Super Match Soccer 3/10, Golden Goal 7/10, World League Soccer 7/10 (alles PSX, diese Ausgabe)

in:former

Marcel Reif und adidas Power Soccer: dieses Duo sorgt schon seit langer Zeit für Angst und Schrecken unter allen Sony-Usern. Wie immer sind die Kommentare unfreiwillig lustig ausgefallen und geben nicht unbedingt das Geschehen auf dem Platz wieder. Ob Herr Reif schon einmal ein fertiges Endprodukt in den Händen gehalten hat, scheint aufgrund der gebotenen Qualiät sehr unwahrscheinlich. Aber der Zweck (das Geld...) heiligt bekanntlich die Mittel.

Das Eigentor des Monats

Damit adidas Power Soccer 98 auch mit Sicherheit in den Wertungskeller rutscht, hat man auch die technische Seite wiederum sträflich vernachlässigt. Eckige Polygonfußballer zuckeln durch die Slowdown-geplagte Fußballwelt und setzen hinsichtlich der Kategorie „Niedrigste Anzahl an Animationsphasen" neue Maßstäbe. Damit nicht genug, auch die wichtige Kollisionsabfrage macht Laune - auf andere Produkte mit der Thematik Fußball. Man könnte an dieser Stelle noch zahlreiche weitere Mankos anführen, unter anderem die hirnlosen Schiedsrichter, die Abseits nicht von Glatteis unterscheiden können. Selbst mit mehreren Spielern fiel es schwer, diesem Spiel etwas Positives abzugewinnen, was mit Sicherheit das größte Armutszeugnis für adidas Power Soccer 98 darstellt.

Nach spielerischem Tiefgang sucht man bei adidas Power Soccer 98 vergeblich. Zwar stehen wie immer unzählige Teams und Spielmodi zur Verfügung (Training, World Cup, UEFA Cup, Copa America, Top 30, Champions League, etc.), doch dieses Blendwerk hält dem Testerauge ebenso lange stand wie Stefan Effenberg den Millionenangeboten aus der Säbener Straße. Angesichts der Qualität anderer Produkte fragt man sich wirklich nach der Existenzberechtigung dieses Machwerks, das sich mit Super Match Soccer einen harten Kampf um die Gurke des Monats lieferte - und wegen dem dreisten Remake-Faktor selbst hier den kürzeren zog



3 von 10

Grafik 4
Sound 4
Gameplay 3

Spieler: 1-4
Level: über 300 Teams
Besonderheiten: Analog Support, dt. Texte & Sprachausgabe
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Shen
Testmuster: Psygnosis

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

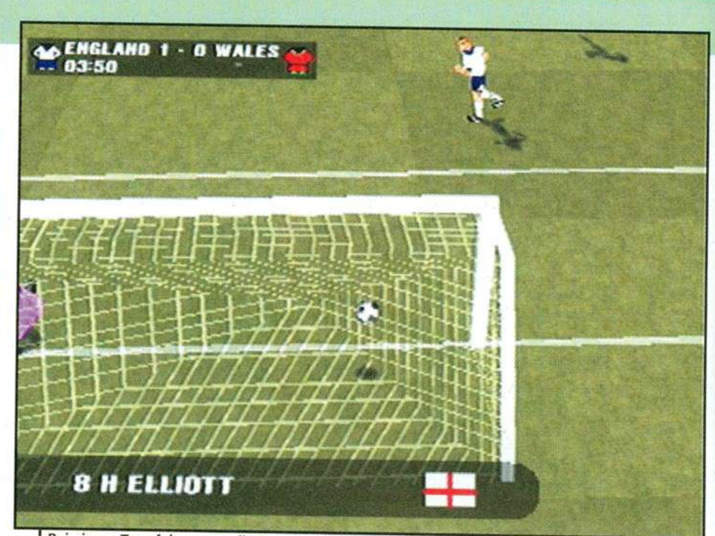


Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Super Match Soccer



Waffeleisen statt Stadiondach? Diese Architektur sucht weltweit ihresgleichen



Bei einem Torerfolg zoomt die Kamera näher an das Geschehen heran, spektakuläre Treffer kommen auf diese Art und Weise noch besser zur Geltung


Überblick pur: Mit dieser Kameraeinstellung wird ein großer Spielfeldausschnitt überschaubar



Vor Spielbeginn kann man die Fähigkeiten der Fußballer wunschgemäß verändern

Man kann es durchaus als löblich bezeichnen, daß Acclaim die Entwicklung ihres PlayStation-Fußballspiels in die Hände eines unbekannten Teams gelegt hat. Offenbar ist man im eigenen Hause, besser gesagt bei Probe in England, momentan zu sehr mit der Fertigstellung von Acclaim Sports Soccer für das Nintendo 64 beschäftigt. Weniger löblich ist jedoch die Tatsache, daß dieser Schritt unter dem Strich lediglich als Gewaltschuß in den Ofen bezeichnet werden kann. Super Match Soccer schreit förmlich nach harscher Kritik, zu deutlich treten die zahlreichen Schwächen bereits nach wenigen Spielminuten ans Tageslicht. Wer nur einen kurzen Blick auf den Bildschirm wirft, könnte gar zu der Meinung gelangen, daß hier gerade ein großes 8-Bit-Revial stattfindet, die opulente Soundkulisse einmal außen vor gelassen. Zwar verfügt die lustige Torjagd über die wichtigsten Features - man kann das Leder also auch mit dem Analog-Kontroller ins Netz befördern oder nach Lust und Laune in Aufstellung und taktischen Vorgaben Veränderungen vornehmen - viel mehr Positives läßt sich Super Match Soccer dennoch nicht abgewinnen. Besonders die technische Seite sucht PlayStation-weit ihresgleichen. Zwar wurden die Spieler aus Polygonen konstruiert, die Anzahl dieser bewegt sich aber weit unter der Mindestanforderung des verwöhnten und kritischen Spielerauges. Von Motion Capture-Technik scheint man bei Cranberry Source auch noch nichts gehört zu haben, denn wie sonst würde sich erklären, daß sämtliche Sportler offenbar unter starker Deformation sämtlicher Gliedmaßen leiden? Aufgrund der relativ hohen Spielgeschwindigkeit fällt dieser Faux-Pas zum Glück nicht allzu schwer ins Gewicht, gerade hektische Strafraumszenen lassen einen die holprige 3-Phasen-Animation schnell vergessen. Statt dessen ärgert man sich permanent über die seltsame Steuerung, die zwar die Alternative zwischen drei Schußvarianten bietet und zudem das Flanken über R1 ermöglicht, im Gegenzug aber leider nicht über eine vernünftige Paßmöglichkeit verfügt - nicht selten landet der Ball im Quasi-Niemandsland.

in:former

Trotz der harten Kritik verdient auch Super Match Soccer ein kleines Lob. Greift man auf die Allzweckwaffe eines jeden Fußballspiels, die gemeine Blutgrätsche, zurück, so hinterlassen die tackelnden Spieler deutliche Narben im frisch gedüngten Rasen. Nach längerer Spielzeit sieht man dann besonders dem Bereich vor dem 16-Meter-Raum den harten Kampf um die entscheidenden Zentimeter an - nett, aber zusammen mit der ordentlichen Geräuschkulisse auch schon das einzig Nennenswerte an diesem Fußballspiel.

spielerprofil

Selbst der fanatischste Fußballfan hat momentan hinreichende Alternativen zur Auswahl, weshalb dieses Spiel auch keinem noch so großen Sportspielfreak empfohlen werden kann.

schwierigkeit

Aufgrund faktisch nicht vorhandener CPU-Intelligenz hat man mit schwächeren Gegner sehr leichtes Spiel. Wer die Herausforderung sucht, sollte mit Australien gegen Brasilien antreten.

genrekollegen

Frankreich 98 - Die Fußball-WM 10/10 (PSX, N64 FG 6/98), adidas Power Soccer 98 3/10, Golden Goal 7/10, World League Soccer 7/10 (alles PSX, diese Ausgabe)

Intelligenz? Nein Danke!

Diese unliebsame Unterbrechungen des Spielflusses beruht aber nicht nur auf den Pässen ins Nichts, sondern auch auf der äußerst geringen Intelligenz der computergesteuerten Mannschaften. Fast schon debil stehen Mittelfeldakteure nur wenige Meter vom Ort des Geschehens entfernt und zeigen trotz drohender Gefahr für ihr Gehäuse keinerlei Regung. Erst wenn man ihnen über die Füße läuft reagieren die befremdet wirkenden Spieler, meist allerdings zu spät, da der ballführende Spieler längst Richtung Torraum enteilt ist. Zumindest die gegnerische Abwehr unternimmt dann und wann zaghafte Störversuche, erwischt den enteilten Stürmer jedoch erst, wenn dessen Sprintenergie, die durch eine sich verfärbenden Kreis angezeigt wird, zur Neige geht.

Die guten Ansätze sind durchaus zu erkennen - nicht mehr und nicht weniger! Fünf Spielmodi (Freundschaftsspiel, Turnier und beides jeweils in einer Minivariante) mögen zwar kurzzeitig für Unterhaltung gut sein, doch wegen unterdurchschnittlicher Grafik, mangelhafter Steuerung und fehlendem Feinschliff stellt sich mit zunehmender Spieldauer die Frage nach der Existenzberechtigung dieses Produkts, das seinen zahlreichen Kollegen („Sonderfall" adidas Power Soccer 98 einmal ausgenommen) in nahezu jedem Bereich klar unterlegen ist.



Grafik 3
Sound 6
Gameplay 3

Spieler: 1-2
Level: ......24 Teams
Besonderheiten: ......Analog-Support

Hersteller: ......Acclaim
Entwickler: ......Cranberry Source
Testmuster: ......Acclaim

Veröffentlichung: ......Erhältlich
Ca. Preis: ......99,- DM



Fabian Döhla – Götz Schmiedehausen

World League Soccer 98



Kullerbälle aus 30 Metern Torentfernung landen regelmäßig in den Maschen



Die Trikots wurden nicht unbedingt an die Originalbekleidungen der Teams angepaßt

spielerprofil

Grafikfetischisten greifen zu World League Soccer 98, Gameplayanhänger entscheiden sich für Golden Goal – in beiden Fällen sollte aber Frankreich '98 bereits in der Spielesammlung stehen.

schwierigkeit

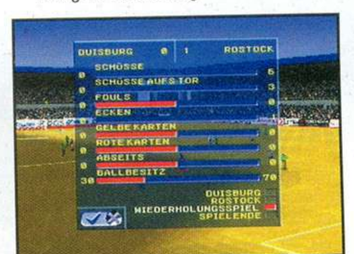
Durch die seltsame Auslegung der Steuerung ist World League Soccer 98 nur ein Fall für geduldige Naturen, besonders die stärkeren Computerteams heizen der eigenen Abwehr richtig ein.

genrekollegen

Frankreich 98 – Die Fußball-WM 10/10 (PSX, N64 FG 6/98), adidas Power Soccer 98 3/10, Golden Goal 7/10, Super Match Soccer 3/10 (alles PSX, diese Ausgabe)



Ein Pfeil dient bei Abstößen zur Erleichterung der Orientierung



Nach Spielende wird das Match statistisch aufgeschlüsselt

Bereits nach wenigen Spielminuten wird wohl jedem Videospieler klar, daß sich Eidos zumindest hinsichtlich der Steuerung auf Teufel komm raus von der Konkurrenz abheben will. Anstatt dem Schützen beim Torversuch hilfreich unter die Arme zu greifen, überläßt die Spielmechanik das Unterfangen Torerfolg ganz alleine dem Spieler. Man muß also neben dem eigentlichen Schußbefehl auch noch die genaue Richtung festlegen - eine Tatsache, die anfangs immer wieder zu lustigen Fehlschüssen oder mißratenen Abschlägen führt. Wer sich jedoch mit dieser fragwürdigen Innovation angefreundet hat, bekommt unter dem Strich dennoch ein gelungenes Fußballspiel präsentiert, das besonders im Bereich Präsentation Bonuspunkte einheimst. Bevor man sich erstmals auf den Platz begibt, muß man sich erst für einen der zahlreichen Spielmodi entscheiden. Wer sich einem kompletten Turnier noch nicht gewachsen fühlt, verinnerlicht wichtige Spielzüge und Standardsituationen auf dem Trainingsgelände, der Fußballexperte hingegen stürzt sich ohne lange Aufwärmübungen in die Hitze des Fußballgefechts. Freundschaftsspiel, WM-Turnier, Pokal oder Saison, wirklich jede erdenkliche Austragungsvariante fand den Weg auf die CD. Neben den 44 Nationalmannschaften kann im Gegensatz zu Frankreich '98, Golden Goal 98 oder Super Match Soccer auch auf Vereinsmannschaften zurückgegriffen werden, mangels Lizenz stürmen aber leider keine Originalspieler über den Platz.

in;former

Denn etwas Spaß muß sein: Wer lange genug spielt, stolpert zwangsläufig über einige nette Gags. Trifft man das Gegenüber bei einem Schußversuch in der Leistengegend, so bricht das bemitleidenswerte Kerlchen umgehend zusammen und krümmt sich auf dem chlorophylhaltigen Untergrund. Was haben wir gelacht...

Knackpunkt Gameplay

Wie schon erwähnt, die Präsentation hält auch einem intensiveren Blick stand. Die Fans brüllen sich die Lunge aus dem Leib und begleiten alle Aktionen mit frenetischem Beifall. Ebenso gut hat uns die Grafik gefallen, dank abnorm hoher Framerate und flüssigen Animationen erstrahlt das Geschehen in einem schönen Licht. Zwar taugen manche Kameraperspektiven nur als Blendwerk, trotzdem befinden sich ausreichend spielbare Alternativen unter den verfügbaren Blickwinkeln. Die Glücksgefühle, die von der Optik geweckt werden, bekommen von dem fragwürdigen Gameplay leider umgehend einen satten Dämpfer verpaßt: Selbst nach mehreren Spielstunden wird man das Gefühl nicht los, daß gekonnte Ballstaffetten oder ordentlich getimte Tackles nur von den CPU-Spielern vollführt werden können, probiert man es selbst, so veheddert man sich entweder im dicht gestaffelten Mittelfeld oder trifft die gegnerischen Stürmer brutal an deren Polygonknöcheln. Bekommt man das Leder endlich unter Kontrolle, gelangt man wieder zum leidigen Thema Steuerung - ein trauriger Teufelskreis, der den Spielspaß nachhaltig mindert. Erst mit einem menschlichem Kollegen verfliegt die Verärgerung über diese Mankos, da beide Seiten mit denselben Problemen zu kämpfen haben. Lediglich die Freistöße fallen unangenehm auf, wer herausfindet, wie man einen solchen in Nähe des 16-Meter-Raums direkt verwandelt, soll sich doch bitte bei uns melden.

Tolle Präsentation - keine Frage! Soundkulisse und Grafik auf Topniveau und im Gegenzug unnötige Patzer bei der immens wichtigen Steuerung. Aus World League Soccer 98 hätte man mehr machen können, doch offenbar hat man sich bei Silicon Dreams mit einigen oberflächlichen Testsessions begnügt, sonst hätte die umständlich anmutende Steuerung mit Sicherheit eine Überarbeitung erfahren. Dank Teameditor, Vier-Spieler-Modus und zahlreichen Gamemodi gefällt das Produkt in der Endabrechung aber dennoch.



PLAYSTATION



Fabian Döhla – Götz Schmiedehausen

Fit für die WM
Das Fußball-Fanbarometer

Facts:

adidas Power Soccer 98

Spieler: 1-4
Analog-Controller: ....Ja
Kommentar: ....Marcel Reif
Spielmodi: 22
Editor: ....Ja
Kameraperspektiven: 4
Surround-Sound: ....Nein

World League Soccer 98:

Spieler: 1-4
Analog-Controller: ....Ja
Kommentar: ....Englisch
Spielmodi: 20
Editor: ....Ja
Kameraperspektiven: 3
Surround-Sound: ....Ja

Super Match Soccer

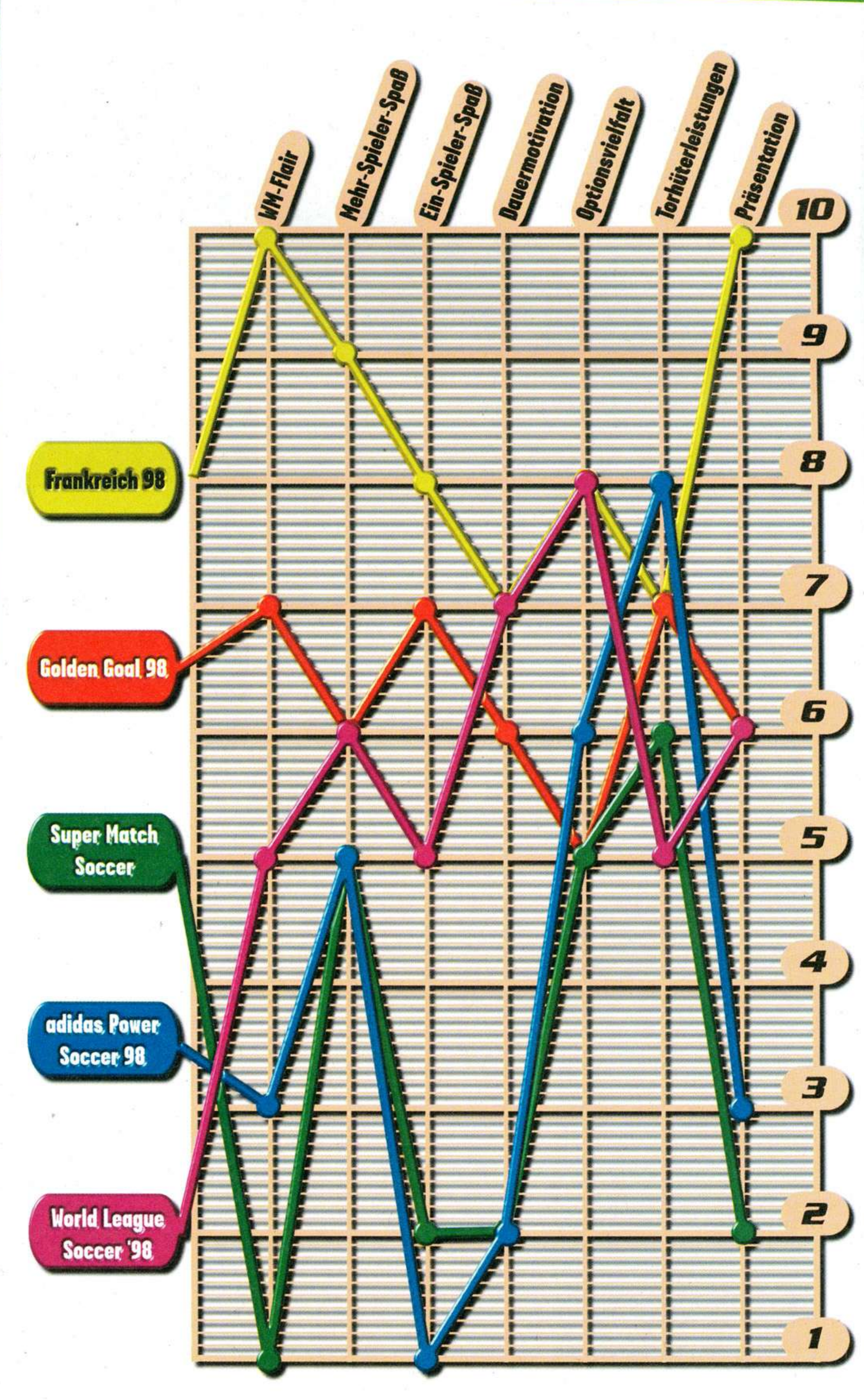
Spieler: 1-8
Analog-Controller: ....Nein
Kommentar: ....Nein
Spielmodi: 5
Editor: ....Nein
Kameraperspektiven: 6
Suround-Sound: ....Nein

Golden Goal 98

Spieler: 1-2
Analog-Controller: ....Nein
Kommentar: .....Nur Spieler- und
.................Schiristimmen
Spielmodi: 2
Editor: ....Nein
Kameraperspektiven: 5
Suround Sound: ....Nein

Frankreich '98 - Die Fußball-WM

Spieler: 1-8
Analog-Controller: ....Ja
Kommentar: ......Werner Hansch,
.........Wolf Dieter Poschmann,
.................Martin Siebel
Spielmodi: 4
Editor: ....Ja
Kameraperspektiven: 8
Surround-Sound: ....Ja





Rage
Software plc
GT Interactive
Expect the unexpected:
CBZ
CyBall Zone
Neues aus der Cyborg-Liga:
Die Dominators haben verloren
...drei komplette Spieler!!!"
Aus aktuellem Anlaß kannst Du alle anderen Sportgames für die PlayStation in Rente schicken. CyBall Zone kommt – direkt aus der Zukunft. Härter, gemeiner und schneller als alles, was Du bisher gesehen hast. Gib Dir den absoluten Kick. Ab Juni.
PlayStation
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. CyBall Zone © 1997 Rage Games Limited. All rights reserved. Published and distributed under exclusive licence from Rage Games Limited by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies.
Büro X

Holger Gößmann - Götz Schmiedehausen

VIPER



Kurz vor Ende des Games erhält man noch ein Extraleben



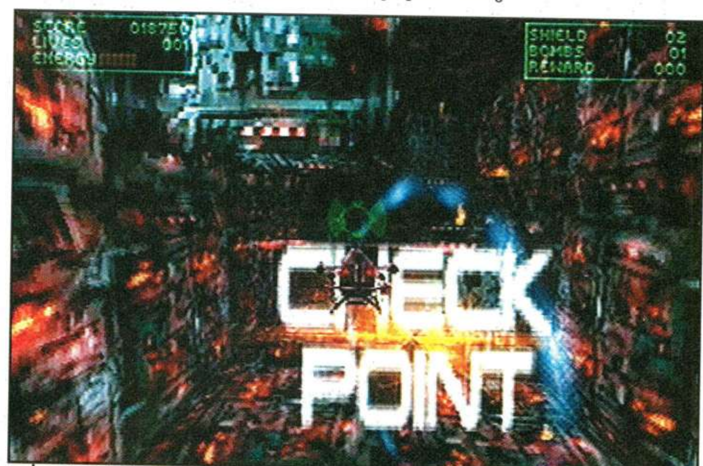
Grafisch sehr schön: der Schluchtenlevel


Nachdem man genug Diamanten gesammelt hat, darf man in einem Bonuslevel starten


Dem Insekt müßt Ihr genau in die Augen schießen



Auch hier findet der Blendfleck bei Sonnenuntergang Verwendung



An den Checkpoints kann man nach einem Lebensverlust neu beginnen

Deutsche Programmierercrews sind in den letzten Monaten ziemlich in den Hintergrund getreten. Nachdem Teile der jetzigen X-Ample-Belegschaft unter dem Namen Neon mit Tunnel B1 einen wahren Kracher hinlegten und auch Rebel Assault II von Factor 5 durchaus zu gefallen wußte, wurde es ruhig um die einheimischen Crews, die ihre Zelte meist im Ausland aufgeschlagen haben. X-Ample Architectures aus Darmstadt machen nun mit Viper, einem reinrassigen 3D-Shooter, einen Neuanfang.

Wir schlüpfen in die Rolle eines talentierten Hubschrauberpiloten, der eines Tages mit einer Tasse Caro am offenen Lagerfeuer sitzt, während sich in der Schlucht im Hintergrund die ach so bösen Alienformationen aufbauen. Nachdem der letzte Schluck des korngesunden Landkaffees aus der verkratzten Aluminiumtasse geschlürft wurde, entschließt man sich, den außerirdischen Lebewesen auf die erdeneigene Art Lebewohl zu sagen, nämlich sie mit einem Riesentritt aus unserer Galaxie zu befördern. Daß dabei das Schicksal der gesamten Erde auf einem ruht, juckt nicht weiter - nach ein paar Jahren Shootererfahrung ist das für die Joypadartisten und die Testercrew langweiliger Alltag geworden. Und als man in den so friedlich aussehenden Sonnenuntergang fliegt, aktiviert man schon einmal die notwendigen Waffensysteme, denn schon bald wird es losgehen.

Klassisches Genre

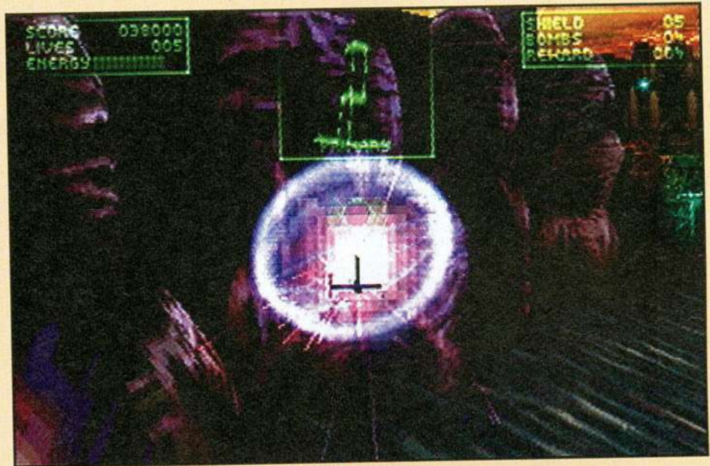
Wer Viper das erste Mal auf dem heimischen Bildschirm zum Laufen bringt, wird sich schlagartig an Thunder Blade von Sega oder Novastorm von Psygnosis erinnert fühlen. Das Spiel wird aus der Perspektive eines Dritten gesehen, der hinter dem eigenen Chopper herfliegt. Mitte bis Ende der achtziger Jahre erfreute sich dieses Spielprinzip sehr großer Beliebtheit (Space Harrier, After Burner, etc.) jedoch gelang es niemandem außer Nintendo und Argonaut, eine klare spielerische Linie in das Game zu bringen (Starfox). Um es vorweg zunehmen: an diesem Zustand wird sich auch nach Viper nichts ändern. Doch zurück zum Game: Aus besagter Perspektive fliegt man durch einen der neun Level und macht dabei per primärer und sekundärer Waffe die ausschließlich von vorne kommenden Gegner platt. Beide Waffensysteme können durch Aufnahme der entsprechenden Extras ausgebaut werden. Ist ein solches Extra im Anrücken, so wird dies durch ein spezielles Fenster oben im Screen angekündigt. Es gibt aber noch weitere Items, die sich der Pilot auf seiner Alienhatz unter den Nagel reißen kann. Da wären zum einen die überaus nützlichen Smartbombs, die auf Tastendruck hin die gesamte Gegnerschaft gesammelt vom Bildschirm sprengen, zum anderen das Schild, das ebenfalls durch Tastendruck aktiviert einen etwa 10 Sekunden andauernden Unverwundbarkeitsmodus auslöst. Die Energieleiste kann durch das Aufsammeln des Energieballes wieder aufgefrischt werden, wohinge-

in:former

Die Soundeffekte übrigens stammen teilweise von niemand geringerem als unserem hochgeschätzten Layouter Kai Neugebauer, der zeitweise tagelang nach Darmstadt auswanderte, um Sounds zu programmieren. Wie nicht anders zu erwarten, kann sich das Ergebnis seiner Arbeit wahrlich hören lassen.



Die roten Kreuze deuten an, wo man den Gegner treffen kann



Solche Energiebälle enthalten wichtige Extras



Die größeren Gegner lassen nach ihrem Ableben oft Extras zurück



Die grünen Pfeile weisen in den verwinkelten Gängen von Organic den Weg

gen ein Totenkopf die erwähnte Leiste deutlich reduziert. Als letztes kann man noch diamantartige Extras auflesen, deren Anzahl am Ende eines Levels darüber entscheidet, ob man eine Bonusrunde drehen darf oder nicht. Sollte man einmal sterben, so wird man am letzten passierten Checkpoint wieder auf die Alienhorden losgelassen. Am Ende oder in der Mitte eines Levels warten natürlich die standardgemäßen Riesengegner, die besonders ungerne über den Jordan gehen. Um die Langzeitmotivation garantieren zu können, wurden verschiedene Wege durch den Level und das ein oder andere Geheimversteck eingebaut.

Im Zuge der Zeit

Technisch ist Viper absolut brillant. Dutzende von Gegnern bewegen sich absolut flüssig über den schußerfüllten Screen, und der Hintergrund, der in jedem Level völlig unterschiedlich ist, fällt vor allen Dingen wegen seiner Detailverliebtheit immer wieder dem verwöhnte Spielerauge auf. Dabei können besonders die Lichteffekte begeistern. Jedoch mußte der hervorragenden Grafik in Sachen Sichtweite und teilweise auch mit Pop-Ups Zugeständnisse gemacht werden. Auch der Sound weiß zu gefallen und paßt immer voll in das Geschehen, allerdings hätte er an manchen Stellen etwas satter sein können. Doch nach dem Lob nun der Tadel: Auch Viper schafft es nicht, diesem Genre einen gut spielbaren Vertreter zu bescheren. Die Schüsse, die direkt vor dem Hubi abgegeben werden, sind nicht zu erkennen und daher meist ein sicherer Treffer. Wann man getroffen wird ist übrigens nicht immer eindeutig ersichtlich. Eine Taktik ist bei Viper völlig sinnlos, man hält am besten stumpf in die Mitte und hofft das Beste. Manchmal kann man auch an den Wänden der Levelführung hängen bleiben, da der Weg nicht immer sofort ersichtlich ist.





spielerprofil

Bestens geeignet für Technikfans und Freunde des schnellen Spielspaßes. Wer Novastorm mochte, wird dieses Spiel lieben.

schwierigkeit

Einstellbar! Auf Easy ist das Game von einem durchschnittlich begabten Zocker innerhalb von eineinhalb Stunden problemlos zu schaffen.

genrekollegen

Tunnel B1 9/10 (Sat, FG 4/97), Novastorm (PSX, nicht getestet), Lylat Wars 9/10 (N64, FG 7/97)

Viper ist ein Augen- und Ohrenschmaus mit durchschnittlichem Gameplay. Die technische Seite macht das Game für Grafikfetischisten, das Gameplay für Fire & Forget-Spielertypen interessant. Wer sich zu diesen Spielergruppen zählt, kann ohne nachzudenken zuschlagen. Leute, die nicht zu diesem Schlag gehören, werden sich am ungünstigen Blickwinkel und der relativ kurzen Durchspielzeit stören. Dennoch ist Viper alles in allem ein gutes Produkt, das hoffentlich den ihm gebührenden Anklang in der Spielerschaft finden wird.



8 von 10

Grafik 9
Sound 9
Gameplay 7

Spieler: 1
Level: 9
Besonderheiten: Paßwort

Hersteller: Infogrames UK
Entwickler: X-Ample
Testmuster: Laguna

Veröffentlichung: Juli
Ca. Preis: 99,- DM

PLAYSTATION



The making of... Viper

In his own words

Michael Büttner, Hauptprogrammierer von Viper erzählt die Enstehungsgeschichte seines Ballerspiel-Hits

Viper wurde im Februar 1996 offiziell gestartet. Damals hieß das Projekt noch „Game B2“ da das Spiel eigentlich als die logische Fortsetzung von Tunnel B1 gedacht war. Damals waren nur drei Level geplant, und das gesamte Projekt sollte innerhalb von 3 bis 4 Monaten durchgezogen werden. Wir starteten mit 3 Programmierern und 5 Grafikern. Eigentlich bestand die Grundidee nur darin, mit einem Helikopter in einer 3D-Welt frei herumzufliegen und auf alles ballern zu können, was sich bewegt. Als Grafik-Vorgaben waren nur die Themen „Canyon“, „City“ und „Tekkno“ vorhanden.

Es gab die Vorgabe, daß die Tunnel B1-Engine aus Gründen der Zeitersparnis verwendet werden sollte. Leider war der Programmierer von Tunnel B1 zu diesem Zeitpunkt noch immer damit beschäftigt, das Spiel und die Engine fertigzustellen.

Im März 1996 ging Tunnel B1 in die endgültige Endphase, da Ocean nicht länger auf das Produkt warten wollte. Aus diesem Grund wurde das Viper-Projekt gestoppt und alle mußten an Tunnel B1 mithelfen. Ich habe daraufhin zwei Level erstellt und alle Gegner-Logiken programmiert.

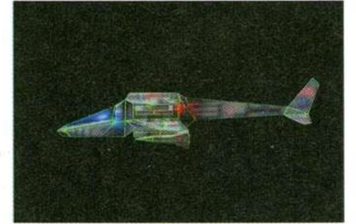
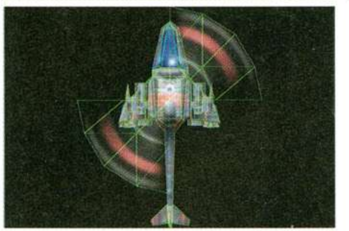
Im Oktober 1996 wurde dann endlich das Viper-Projekt erneut aufgenommen. Zu diesem Zeitpunkt wurde auch die Fortsetzung zu Tunnel B1 gestartet. Leider sollte dieses Projekt in Manchester stattfinden, und einige Team-Mitglieder wurden von Viper abgezogen, um den Tunnel-Nachfolger zu ermöglichen.

Im Februar 1997 beschloß ich dann endgültig, eine komplett neue Engine zu entwickeln. Jeder, der einmal programmiert hat, kennt die enorme Schwierigkeit, sich in den Code eines anderen Programmierers hineinzufinden. Außerdem leidet fast jeder Programmierer an der Krankheit, das „Rad“ immer neu erfinden zu wollen. Erschwerend kam nun noch hinzu, daß der Haupt-Programmierer von Tunnel ebenfalls nach England ging, wodurch es unmöglich wurde, tiefer in die bestehende Engine einzudringen. Des weiteren kamen immer neue Features und Ideen hinzu, die die Tunnel-Engine einfach nicht mehr leisten konnte.


Das X-Ample Mastermind: Michael Büttner

Von Ocean und den Grafikern kam zunehmend die Forderung, daß es möglich sein sollte, die Viper-Welten frei gestalteten zu können. Die Tunnel-Engine erlaubte es aber leider eben nur, schlauchförmige Level mit fest vorgegebenen Segmenten zu erzeugen. Erschwerend kam hinzu, daß man diese Level-Segmente mit einem Text-Editor erzeugen mußte. Also fing ich an, über eine neue Weltverwaltung nachzudenken, um eben dieses Problem lösen zu können. Dummerweise waren alle unsere Tools zur Erstellung der Levels auf die Bedürfnisse von Tunnel angepaßt. Also mußten diese ebenfalls überarbeitet werden.

Ende April 1997 kam es dann endgültig zum Urknall in unserer alten Firma. Wir kamen mit dem Projekt nur schleppend voran, und uns wurden immer wieder Steine in den



Die Viper-Crew: (v.l.n.r.) Michael Büttner, Michael Detert, Michael Endres, Kai Neugebauer und Isabelle Weidemann (auf dem Bild fehlt Thomas Heinrich)



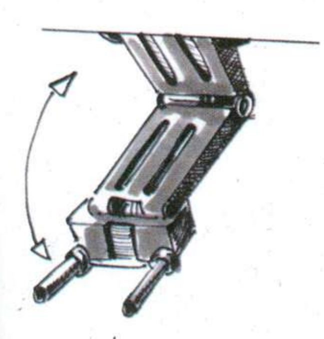


Weg gelegt. Für einen Teil unseres Teams gab es im Endeffekt nur zwei Möglichkeiten. Es gab die Wahl, das Projekt komplett hinzuwerfen, oder unter neuen Bedingungen in England weiterzumachen.

Für mich gibt es einfach nichts Deprimierenderes, als eine angefangene Arbeit nicht zu Ende zu bringen. Insofern gab es für mich keine Wahl, und so flogen wir am 28. April Hals über Kopf nach Manchester direkt zu Ocean.

Eine Odyssee begann: An diesem Tag regnete es in Strömen. Ocean war damals noch in zwei verschiedenen Gebäuden untergebracht. Das Hauptgebäude mit Marketing, Inhouse-Developern und Chef-Etage befand sich in einem Stadtteil namens Castlefield. Wir landeten vorerst in der Ocean-Außenstelle direkt im City-Centrum, wo Producer und Tester untergebracht waren. Nach einem ersten harten Tag gab es wegen einer Tischtennis-Weltmeisterschaft riesige Schwierigkeiten, ein Hotel zu finden, und es sah aus, als ob wir auf dem Fußboden hätten schlafen müssen. Schließlich fanden wir dann doch eines im zehn Meilen entfernten Stockport. Wir richteten also unser Notlager im Test-Department ein und fuhren anfänglich jeden Tag mit dem Taxi.

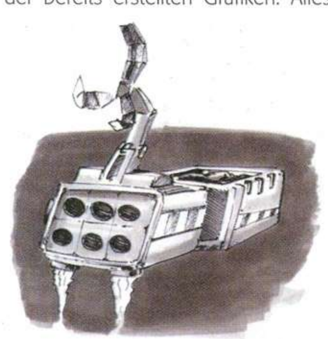
Nach einer fürchterlichen Woche war die Weltmeisterschaft beendet und wir konnten in ein Hotel nahe dem Ocean-Hauptgebäude umsiedeln. In diesem Hotel war nur leider in jedem Zimmer direkt über dem Bett eine unglaublich laute Alarmanlage installiert. Diese ging fast jeden Morgen so gegen sieben Uhr los. Die Lautstärke kam einer Bombenwarnung gleich. Wir verbrachten volle vier Wochen in diesem Hotel.



Danach konnten wir endlich unseren eigenen Raum im Ocean-Hauptgebäude beziehen. Wie bereits erwähnt, liegt dieses Gebäude mitten in Castlefield. Man kann diesen Ortsteil mit Klein-Venedig vergleichen, überall gibt es Flüsse (genauso dreckig wie in Venedig), Brücken und Seen. Castlefield gilt als die absolute Noble-Area in Manchester.

Die Inhouse-Developer bei Ocean hatten einen riesigen Wandkalender. An dem Tag, als wir bei Ocean einzogen, scribbelten sie zwei deutsche Soldaten mit einem Maschinengewehr mit der Überschrift „invasion starts" auf diesen Kalender.

Zu dieser Zeit bekamen wir endlich die Verstärkung aus Deutschland. Zwei weitere Grafiker und Level-Designer stießen zu uns. Wir konnten endlich richtig loslegen. Ich hatte bereits in der Zeit in England alle Tools überarbeitet und eine neue Weltverwaltung geschrieben. Außerdem hatte ich ein komplett neues Animations-System entwickelt. Es war jetzt möglich, komplexe Skelett-Animationen verwenden zu können. Wir übernahmen nur einige wenige Teile der bereits erstellten Grafiken. Alles



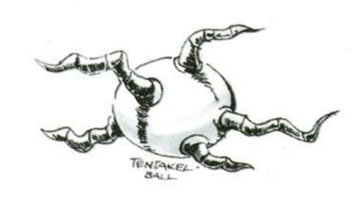
andere wurde komplett überarbeitet oder neu entwickelt. Erst zu diesem Zeitpunkt entstanden die Planungen für die Gegner und das eigentliche, grundlegende Design.

Der Raum, den Ocean uns zur Verfügung gestellt hatte, war tatsächlich volle 12 qm groß. Dort saßen wir also (fünf Männer, eine Frau) eingepfercht mit acht Rechnern, acht Monitoren, vier PlayStation-Entwicklungsgeräten und einer Silicon-Graphics-Maschine, die an die Onyx angeschlossen war. Bewacht wurden wir von einer schwarzen Witwe, zwei Skorpionen, einer Gottesanbeterin und jeder Menge versoffener Engländer. Aber wir wurden gut beschützt von John dem Guard.

Das Wetter meinte es gut mit uns, und die Temparaturen stiegen auf weit über 30°. Unser Raum war natürlich der einzige ohne Klimaanlage, und wir wurden buchstäblich gegrillt. Zu dieser Zeit gewöhnten wir uns daran, nachts zu arbeiten.

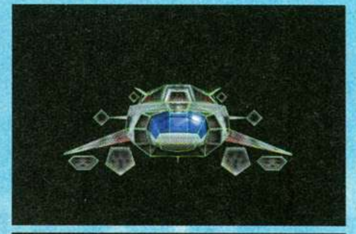
Endlich wurden von Ocean möblierte Wohnungen im Castle-Quay angemietet. Die Wohnungen waren absolute Luxus-Appartments mit zu kurzen Betten und lärmenden Toiletten.

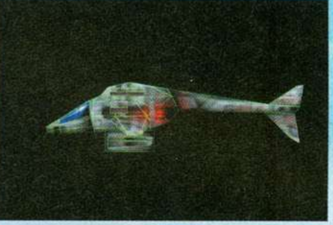
Zusätzlich mieteten wir das Lockkeepers-Cottage an. Das „Lockkeepers" ist ein kleines Häuschen mitten in Castlefield, in welchem vor Urzeiten einmal der dort ansässige Schleusenwärter gewohnt hat. Zur Einweihung vergaßen wir natürlich prompt, einen Wasserhahn abzudrehen und setzten somit das gesamte Haus unter Wasser.

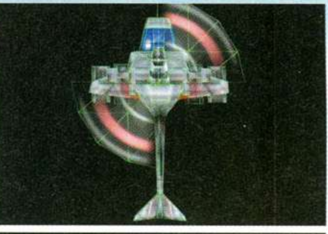


Wenn wir mal nicht damit beschäftigt waren, Katastrophen zu verursachen, war unser Alltag ziemlich eintönig. Wir mußten sieben Tage in der Woche und mindestens 14 Stunden am Tag arbeiten. Ernährt haben wir uns eigentlich nur von Automaten-Kaffee und Plastik-Sandwiches. Ab und zu konnten wir es uns erlauben, in einem der nahegelegenen Pubs ein Pint abzukippen und eine Seafood-Pizza runterzuschlingen.

Mike, unser Producer, kam jeden Tag vorbei und erkundigte sich über die Fortschritte; er hatte leider die bestialische Angewohnheit, uns ständig zum Trinken überreden zu wollen, wovon unsere Fortschritten sicherlich nicht profitierten.



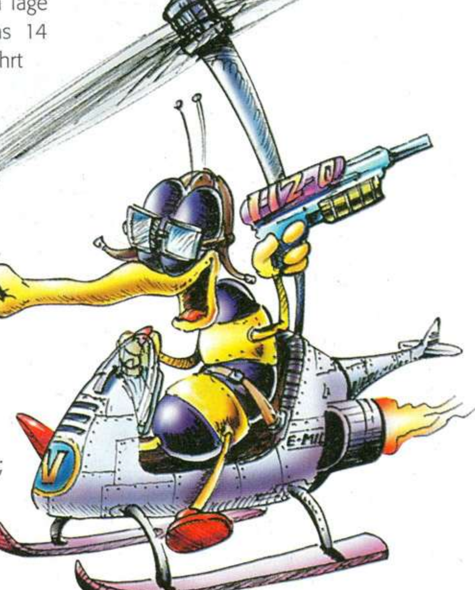






Ende Juli waren die ersten Level fertig, und Ocean konnte endlich sehen, daß es voranging. Wir arbeiteten in einer schier unglaublichen Geschwindigkeit und tagtäglich entstanden neue Sachen.

Ocean hatte schon vor längerer Zeit geplant, in ein neues Gebäude (ebenfalls in Castlefield) umzuziehen, um alles unter einem Dach unterbringen zu können. Wir rechneten nicht damit, daß das neue Gebäude jemals fertig







werden würde, da es seit ewigen Zeiten wie eine Baustelle aussah; aber plötzlich war es dann soweit. Das neue Gebäude war nur einen Steinwurf entfernt, aber viel größer und luxuriöser. Angeblich war für uns diesmal genügend Platz reserviert. Beim Umzug verschwand dieser aber magisch, und uns wurde nahegelegt doch die nächste Zeit im Lockkeepers zu verbringen und dort zu arbeiten. Also schleppten wir alle Geräte dorthin und schlugen unser Lager im Wohnzimmer auf. Nach weiteren vier Wochen (arbeiten, schlafen, arbeiten, schlafen, und wieder von vorne) bekamen wir endlich einen Raum im neuen Ocean-Building (ein länglicher Raum im Keller ohne Fenster aber dafür mit Keycode).

Es gab mittlerweile schon ziemlich viel von Viper zu sehen, alle Level waren zumindest zur Hälfte fertig, und es gelang mir zu dieser Zeit, die Engine nochmals zu optimieren und unglaubliche Geschwindigkeitsreserven zu mobilisieren. Leider war ich der einzige, der die Gegner programmieren konnte, und es wurden immer mehr und mehr, ein Ende war immer noch nicht abzusehen, und es stand erst ein einziger Endgegner. Trotz alledem war Ocean bereits sehr begeistert von den Ergebnissen. Wir planten bereits unseren Rückzug nach Deutschland, da wir merkten, daß es zu Hause einfach am Schönsten ist. Ocean wollte uns in diesem Stadium natürlich nicht so einfach gehen lassen, aber wir konnten sie davon überzeugen, daß wir das Projekt auch ohne ihre Obhut fertigstellen könnten.

Wir besorgten uns also einen Transporter aus Deutschland und packten die gesamte Hardware ein, die wir bekommen konnten. Wir mieteten uns ein kleines Büro in der Darmstädter Innenstadt und richteten uns dort ein. Der letzte Umzug war auf jeden Fall der abenteuerlichste, da wir die gesamte Hard- und Software sicher nach Deutschland transportieren mußten.

Zu dieser Zeit stießen zwei PC-Programmierer zur Umsetzung des Projektes auf PC zu unserem Team.

In Deutschland wurden die Arbeitsverhältnisse noch härter, da wir endlich fertig werden wollten, und wir kamen kaum noch aus unserem Büro heraus. Die Level wurden gegen Ende März abgeschlossen, danach ging's ans Fine-Tuning und Bug-Fixing. Am 18. Mai ging die PAL-Version (Europa) ins Approval zu Sony.

Das Viper-Projekt war auf jeden Fall die schlimmste Hölle, durch die wir gemeinsam gegangen sind. Ich habe noch niemals ein Spiel gemacht, bei welchem es so viele Schwierigkeiten gab. Aber die Belohnung für diese harte Zeit ist das überwältigende Gefühl, zurückblicken zu können und zu erkennen, daß man einer solchen Aufgabe gewachsen war und unser Team auch solche Zeiten übersteht.

Interview mit Michael Büttner und Isabelle Weidemann (X-Ample)

Fun Generation: Mit welchen technischen Schwierigkeiten hattet Ihr während der Produktionsphase von Viper zu kämpfen? Als wir Euch im September letzten Jahres in Manchester besuchten, war es ja hauptsächlich die Steuerung des Hubschraubers und sein Verhalten bei Kollisionen, was Euch Sorgen bereitete.

Michael Büttner: Richtig, bei der Player-Steuerung fertigten wir allein zwölf verschiedene Versionen an, darunter die beliebte Fadenkreuzvariante. Hier hat der Spieler einen selbstlaufenden Film vor sich und bewegt ausschließlich ein Fadenkreuz, wobei die Kamera am Helikopter hängt. Wir hatten dann bei der am meisten variierten Möglichkeit, nämlich aus dem Hubschrauber heraus zu feuern, immer das Problem, daß der Heli große Teile des Bildschirms und der Action verdeckte. Nach langem Grübeln bin ich eines morgens aufgewacht und wußte plötzlich genau, wie es zu funktionieren hat. Die eigentlich Umsetzung war eine Arbeit von wenigen Stunden.

Ein weiteres Problemkind war die Kollisionsabfrage beim Zusammenstoß mit kompakten Körpern. Sollte man einfach nur Energie abziehen oder nicht? Hier war Starfox das große Vorbild gewesen.

Zudem bürdete ich mir auch zuviel Arbeit auf. Anfangs versuchte ich, jeden grafischen Effekt selbst zu programmieren. Doch als das irgendwann zur Sisyphusarbeit geriet, gab ich dem Team nur noch Skriptvorgaben, den Rest programmierten wir dann zusammen. Beim Waffensystem gab es bspw. ein Weapon Construction-System, eine Tabelle, wann welche Waffe kommt, welches Delay und welche Grafik sie zu haben hat. Durch dieses Arbeitsteilungsprinzip konnte jeder seine Kreativleistung einbringen.

Interessanterweise kann man die Lehre ziehen: Je weniger Leute am Spiel mitarbeiteten, desto kompakter und fokussierter war die Arbeit. Dadurch ensteht eine klare Designlinie, mit der sich jeder im Team identifizieren kann.

Isabelle Weidemann: Jeder hat seinen eigenen Level erstellt. Der Editor war relativ unkompliziert zu bedienen. Die gesamten Hintergrundgrafiken stammen von Thomas Heinrich, und Emil (Michael Endres) hat die Gegner erstellt. Aus den erstellten Einzelteilen erstand eine Art Bausatz, den man mit einem gigantischen Fischer Technik-Bausatz vergleichen könnte, nur bunter und platter.

MB: Die enthaltenen Secret-Level übrigens waren reine Beschäftigungstherapie. Wir hatten nach dem Programmieren plötzlich Zeit. Obwohl anfangs keine Secret Level drin sein sollten, habe ich aus Langeweile einige erstellt, die dann schließlich auch den Weg ins Spiel fanden.

FG: Sollte Viper nicht ursprünglich ein Sequel von Tunnel B1 sein?

MB: Viel besser! Die Anfangsidee war, ein gigantisches Spiel mit verschiedenen Engines zu programmieren. Die Hauptfigur ist zuerst ein Gefangener in einem Hochsicherheitsgefängnis, der dann durch ein Tunnelsystem entflieht (Tunnel B1). Dann geht's in den Heli (Viper), hinzu ultralange Videosequenzen usw. Wurde leider nichts, da man sich bei diesen Multi-Engine-Projekten zeitlich brutal verkalkulieren kann.

FG: In früheren Diskussionen habt Ihr Euch auch intensiv mit der Erstellung eines starken Charakters auseinandergesetzt. Warum ist die Hauptfigur trotzdem so im Hintergrund verschwunden?

IW: Es gibt die Hauptfigur Viper, die in die Handlung hineingeworfen wird. Er hockt lustig auf seiner Insel, Aliens kommen hinzu, wollen die Insel klauen usw.. Jeder Spieler soll sich mit dem „Hero" identifizieren können, deshalb ist er auch nicht so explizit ausformuliert. Sollte es ein Sequel geben, wird der „Hero" auch wieder mit dabei sein, dann allerdings mit Zwischensequenzen. Das Viper-Motto ist „In jedem steckt ein Hero".

FG: Woher stammt der Name Viper?

IW: Eigentlich sollte der Held Viktor Perry heißen, doch da das keiner schreiben konnte, hieß er eben Viper.

FG: Wie steht's mit einem Sequel?

MB: Alles befindet sich noch in der Schwebe. Laut Ocean soll Viper 2 noch schneller werden, Freeflight soll auch möglich sein, bessere Beleuchtung sowieso. Ob X-Ample dann das Grundgerüst der Spielengine noch mal verwenden kann, steht noch in den Sternen. Es nervt schon ein bißchen, schon wieder einen Shooter zu programmieren. Das letzte Wort ist allerdings noch nicht gesprochen.

FG: Was muß passieren, um einmal selbst alle Fäden in die Hand nehmen zu können?

MB: Absolutes Vertrauen der Publisher in den Entwickler oder das Vorhandensein enormer finanzieller Mittel unsererseits. Grundsätzlich wäre es von Vorteil, einige Monate völlig autonom programmieren zu können, anstatt sich schon im Frühstadium Vorgaben machen lassen zu müssen.

Seltsamerweise werden Spieleentwickler wie Kinder behandelt, vielleicht weil sie „Kinderprodukte" machen. Die meisten Leute denken, Entwickler würden nur in Traumwelten leben und könnten diese dann eventuell nicht realisieren. Aufgrund der schlechten Erfahrungen, die die Publisher machen (von zwanzig begonnen Spielen wird ca. eines veröffentlicht), reden sie den Entwicklern in die Grundkonzeption hinein. Deshalb wird eigentlich niemand für voll genommen. Dies ist ein grundsätzliches Problem, trotzdem muß man sagen, daß die Zusammenarbeit mit Ocean hervorragend war.

FG: Wie sähe Euer Traumspiel aus?

MB: Ein schönes, riesiges 3D-Jump'n Run, besser als Mario.

FG: Habt Ihr große Vorbilder?

MB, IW: Keine!

FG: Was würdet Ihr für kein Geld der Welt programmieren?

IW: Ein völlig vorgegebenes Spiel, hinter dem man nicht steht, die totale Auftragsarbeit.

MB: Ich würde zudem strikt alle Arten von Mannschaftssportspielen ablehnen, vor allem Fußballspiele (Schauder).

FG: Vielen Dank für das Gespräch!







Julian Ossent - Fabian Döhla

Batman & Robin



Die Explosionen gehören zu den feineren Effekten bei Batman & Robin

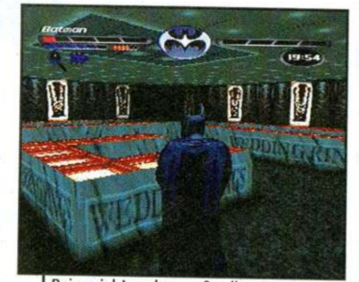


Zu Fuß unterwegs in den Straßen von Gotham City

Wer kennt sie nicht, die schöne, wenngleich nachts vom Verbrechen heimgesuchte, düstere Stadt Gotham City. Oft schon haben gemeine Bösewichte versucht, die unschuldigen Einwohner der Metropole zu tyrannisieren und nach der Macht zu greifen - aber ein Mann, nebst Gehilfen, war immer da, wie ein Fels in der Brandung: Batman, der fledermausohrige Superheld. Zusammen mit seinem jugendlichen Gefährten und ehemaligen Zirkus-Star Robin sowie dem bezaubernden Batgirl, im gleichnamigen Film gespielt von der reizenden Alicia Silverstone, sieht er sich in seinem neuesten Abenteuer dem bisher fiesesten Feind gegenüber, Mr. Freeze, einem „leicht" durchgeknallten Wissenschaftler. Freeze, der bei einem Laborunfall wenige Jahre zuvor seinen Körper mit einer giftigen Substanz ein wenig zu stark malträtierte, muß seitdem seine Körpertemperatur immer unter 0° C halten, deswegen trägt er eine Art Kühlschrankanzug, der nur funktioniert, wenn er mit Diamanten gespeist wird. Genau hier liegt das Problem, denn um an solche Edelsteine zu gelangen, ist Mr. Freeze jedes Mittel recht, er überfällt Museen und Juweliere und nimmt alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Hier betretet Ihr den Schauplatz des Geschehens, als einer von drei Charakteren, Batman, Robin oder Batgirl, sollt Ihr dem Schurken und seiner Gehilfin Poison Ivy das Handwerk legen.



Ein potentieller Gefahrenherd der Schergen von Mr. Freeze



Bei soviel Juwelen muß selbst Batman schlucken



Im Status-Bericht seht Ihr Stärken und Schwächen unserer Helden

Das Batcave

Nach einem kurzen, gerenderten Intro beginnt das Spiel in der Schaltzentrale unter Wayne Manor, dem Batcave. Hier könnt Ihr jederzeit Euren Spielcharakter ändern, sprich einen der drei Superhelden zur aktiven Figur machen. Jede hat Ihre Vorzüge, im Holo-Simulator könnt Ihr Eure Kampffertigkeiten trainieren, Ausrüstung und Leben auftanken oder Euch mit der derzeitigen Situation in Gotham City auseinandersetzen. Für letzteres begibt man sich an den Bat-Computer. Nun könnt Ihr die sogenannten Clues einsehen, das sind Hinweise, die Ihr während des ganzen Spiels in Form von Fragezeichen-Items findet oder erhaltet. Jeder Clue wird durch ein Bildchen repräsentiert, das Ihr näher heranzoomen dürft, um es zu untersuchen. Fällt Euch dabei etwas ins Auge, wie z. B. eine kleine Notiz von Mr. Freeze auf einem Zettel, wird der Computer aktiv und entschlüsselt den Ort des nächsten geplanten Verbrechens, den Ihr auf der Karte von Gotham City markiert. Manche Hinweise müssen auch erst miteinander durch die Taste „Combine" zusammengefügt werden, um wirklich Sinn zu ergeben. Anschließend, nachdem Ihr wißt, was als nächstes zu tun ist, verlaßt Ihr die Höhle via Batmobil und fahrt durch die Straßen von Gotham zu Eurem Ziel. Daran versuchen Euch allerlei bösartige Gestalten in Autos oder auf Motorrädern zu hindern, aber mit Hilfe Eurer Bat-Kanone solltet Ihr relativ unbeschadet am Zielort ankom-

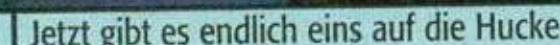


Die Clues führen Euch zum nächsten Tatort

in:former

Batman-Fans aufgepaßt: Teil 5 der Kino-Saga ist bereits in Planung, ob aber nach Michael Keaton und Val Kilmer auch George „Everybody be cool" Clooney das Handtuch als Batman-Hauptdarsteller wirft, ist noch nicht sicher. Eine sehr hohe Gagenforderung des Hollywood-Stars und seine Bedingung, nicht schon wieder das fünfzig (!!!) Kilogramm schwere Batman-Kostüm tragen zu müssen, machen das aber eher wahrscheinlich. Als Nachfolger soll dann erneut Michael Keaton, der Ur-Batman, im Gespräch sein.



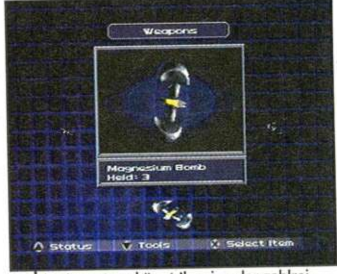

Jetzt gibt es endlich eins auf die Hucke



Dieser Gegner explodiert in tausend Stücke



Mit den Jump-Boots werden auch hohe Plateaus leicht erreichbar



Im Inventory könnt Ihr eine der zahlreichen Spezial-Waffen auswählen

spielerprofil

Fans von Action-Adventures und Comic-Freaks werden von Batman & Robin sicherlich nicht enttäuscht sein; wer allerdings nur wenig finanzielle Mittel hat, sollte eher den Kauf von Tomb Raider oder Tomb Raider 2 - sofern er es noch nicht besitzt - eher ins Auge fassen.

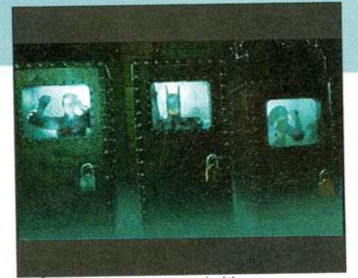
schwierigkeit

Nicht einstellbar, aber durchaus auch für Einsteiger zu packen. Profis werden vielleicht ein wenig unterfordert, aber durch das gelungene Gesamtspiel wahrscheinlich nicht enttäuscht sein.

genrekollegen

Tomb Raider 2 10/10 (PSX, FG 12/97), Nightmare Creatures 8/10 (PSX, FG 11/97)

men und das jeweilige Gebäude betreten können. Nun bewegt man sich in Tomb Raider-Manier durch die Räume, die meist von Gegnern und Gehilfen von Mr. Freeze nur so wimmeln. Eure Charaktere verfügen jedoch über ein reichhaltiges Schlag-Repertoire inklusive einiger Special-Moves, mit denen Ihr Euch hoffentlich erfolgreich zur Wehr setzen könnt. In den dunklen Hallen und Gängen sind auch reihenweise Extras verstreut (wie Batarangs, eine Art Boomerang, Jump-Boots, um auch an entlegene Stellen zu gelangen, Lebensenergie etc.), die Euch bei Euren Heldentaten das Leben etwas einfacher machen. Nach jedem erfolgreichen Einsatz für Recht und Ordnung solltet Ihr entweder die Batcave oder ein Gebäude von Wayne Enterprises aufsuchen, um zu speichern, denn die über zwanzig Örtlichkeiten bergen einige Gefahren in sich.


Das Ende dreier Superhelden

A City Of Justice

Batman & Robin ist sicherlich ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite baut es eine wirklich gute Atmosphäre auf - hier tut besonders die gelungene Musikuntermalung das ihrige - auf der anderen Seite verhunzen technische Mängel genau diese und lassen das Superhelden-Epos schnell zum frustigen Erlebnis werden. So ist die Kameraführung teilweise so verworren, daß man sich in arger Bedrängnis durch mehrere Gegner plötzlich zwar selber in Großaufnahme sehen kann, aber dadurch kräftig die kantige Bat-Fresse poliert bekommt. Bei Acclaim gelobte man uns jedoch Besserung, eine freifliegende, intelligente Kamera soll eingebaut werden - wir glauben das einmal und lassen deswegen diesen Kritikpunkt, der das Spiel sicherlich zwei bis drei Punkte schlechter machen würde, außer acht. Grafisch nicht unbedingt eine Augenweide, kann Batman & Robin Effekt-Fetischisten sicherlich nicht vom Hocker reißen, ist aber andererseits auch nicht abstoßend häßlich. Die Story ist gut verpackt, orientiert sich stark am gleichnamigen Kino-Film und wird durch die gute Idee mit den Hinweisen im Batcomputer auch interessant und spannend erzählt. Die Kampfsequenzen machen auch noch nach einiger Zeit Spaß und werden nicht nur zum öden Gekloppe, obwohl man bei der Gegnerintelligenz manchmal ein bißchen zu viel gespart hat. Letztendlich ist Batman & Robin ein gerade noch guter Action-Adventure-Titel, der wegen Mangel an Liebe zum Detail und einigen programmiertechnische Schnitzern eine Spitzenwertung klar verpaßt.

Durch seine guten Ideen, vor allem den gut durchdachten Clues, sollte jedoch jeder Fan des Genres zumindest einmal Probespielen, vielleicht kann ihn ja die düstere Atmosphäre zu einem Kauf überreden. Die uns vorliegende, zum Test freigegebene Version enthielt noch zuviele Bugs, die aber laut Acclaim auf jeden Fall behoben werden sollen. Deshalb werden wir die endgültige Wertung in der nächsten Ausgabe nachreichen. Sollten die Bugs behoben sein, werten wir mit 8/10, wenn nicht, geben wir eine 6/10 für Gameplay und Gesamtrating.



Grafik 6
Sound 9
Gameplay .... -

Spieler: 1
Level: .... Entfällt
Besonderheiten: .... Memory Card

Hersteller: .... Acclaim
Entwickler: .... Probe Ent.
Testmuster: .... Acclaim

Veröffentlichung: .... Juli
Ca. Preis: .... 99,- DM

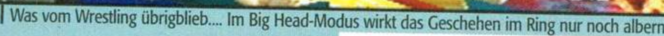
PLAYSTATION

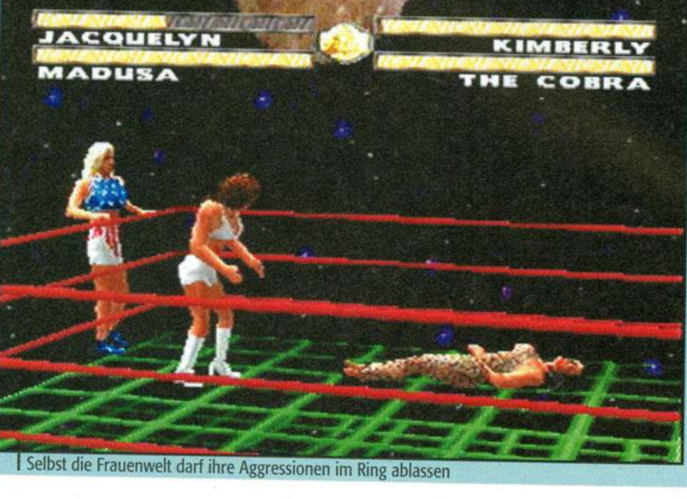


Fabian Döhla – Götz Schmiedehausen

WCW Nitro




Was vom Wrestling übrigblieb.... Im Big Head-Modus wirkt das Geschehen im Ring nur noch albern



Selbst die Frauenwelt darf ihre Aggressionen im Ring ablassen

PlayStation-Besitzer mit einer Vorliebe für die anspruchslosen, aber dennoch höchst unterhaltsamen Ringkämpfe muskelbepackter Hormon-Monster hatten bisher nicht viel Grund zur Freude. Die ersten Umsetzungen der aus 16-Bit-Zeiten bekannten WWF-Spiele sprachen den Spieler weder hinsichtlich der technischen Umsetzung noch von Seiten der Präsentation an. So blieben eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Man holte sich einen sündhaft teuren Japan-Import und ärgerte sich über unverständliche Booklets, oder man kaufte gar ein Nintendo 64 samt dem besten Videospielwrestling aller Zeiten: WCW vs NWO. Eines möchten wir diesem Test an dieser Stelle gleich vorausschicken: An dem Thron der Cartridge-Version kann WCW Nitro nicht im Entferntesten rütteln; trotz guter Ansätze reicht es unter dem Strich wohl eher zu einem „Nice Try".

Aufmachung contra Gameplay

WCW Nitro ist geradezu für den Vergleich mit dem zweischneidigen Schwert prädestiniert. Sowohl das Intro, das spektakuläre Moves in guter FMV-Qualität auf den Bildschirm zaubert, als auch der rockige Soundtrack vermitteln eben jene Atmosphäre, die man als DF1-Konsument vermittelt bekommt. Ein umfassendes Optionsmenü läßt einen von der Arena über die erlaubte Zeit außerhalb des Rings bis hin zum Schwierigkeitsgrad wirklich alles ein- und umstellen, und auch die insgesamt vier Spielmodi (Ein- und Zwei-Spieler-Exhibition und Ein- und Zwei-Spieler-Turnier) sorgen über längere Zeit für Abwechslung. Dennoch, einen hektischen World War 3 (drei Ringe mit jeweils 20 Kämpfern) vermissen wir schmerzlich, zumindest eine abgespeckte Variante hätte dem Spiel einen merklichen Schub verpaßt. Die von der Präsentation geweckten Gelüste werden aber von der seltsamen Spielmechanik umgehend via Piledriver aus dem Gedächtnis gestrichen. Sämtliche Wrestler bewegen sich mit angezogener Handbremse durch den Ring und vermitteln selbst bei Sprints den Eindruck, als hätten sie vor Kampfbeginn eine Handvoll Schlaftabletten konsumiert. Betrachtet man die unrunden Bewegungsabläufe, so wird dieser Eindruck noch zusätzlich untermauert; offenbar leiden die Show-Athleten alle unter krankhafter Verkürzung sämtlicher Muskel- und Sehnengewebe. Hauptknackpunkt und damit Mittelpunkt der Kritik stellt aber nicht die Animation der Polygonfiguren, sondern vielmehr die völlig unnötige Änderung der Steuerung dar. Den klassischen Lock gibt es nicht mehr, von nun an müssen sämtliche Manöver mittels mehr oder weniger komplizierter Tastenkombination ausgeführt werden. Darunter leidet der gesamte Spielfluß, da spektakuläre Manöver aufgrund der Trägheit schon im Keim erstickt werden. So geht man bereits nach kurzer Spielzeit dazu über, auf einfach auszuführende Moves auszuweichen, da diese deutlich flotter von der Hand gehen und ähnlich viel Schaden auf der gegnerischen Energieleiste anrichten.

PlayStation-Besitzer schauen weiterhin in die Röhre! Nach wie vor steht zumindest auf dem deutschen Markt kein wirklich brauchbarer Wrestling-Titel im Händlerregal. Trotz hohem Wiedererkennungswert der einzelnen Figuren und einem umfangreichen Optionsangebot scheitert WCW Nitro an dem mißlungenen Experiment, das mit der Steuerung unternommen wurde.



Gut gelöst - die imaginäre Kamera paßt sich immer dem aktuellen Geschehen an

spielerprofil

Nur wer nicht über ein Nintendo 64 verfügt und zudem Hardcore-WCW-Fan ist, sollte in diesem Fall zugreifen.

schwierigkeit

Anfangs etwas zu hoch; doch hat man nach einer Eingewöhnungsphase die Steuerung verinnerlicht, so ist der Weg zum Champion-Gürtel nicht mehr weit

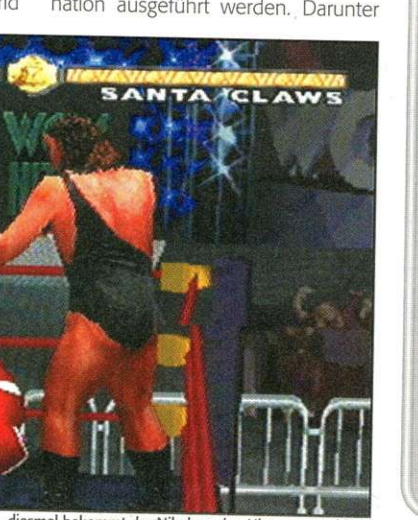
genrekollegen

WCW vs NWO 9/10 (N64, FG 2/98), WWF Wrestlemania 8/10 (PSX, FG 1/96), WWF – In Your House 7/10 (FG 1/97)

in;former

Wer sofort Zugriff auf alle 48 Kämpfer haben will, gibt im Optionsmenü folgende Tastenkombination ein: R1, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2 und Select. Ein Sound bestätigt die Richtigkeit.
Zugriff auf alle Arenen erhält man mit folgender Kombination, die wiederum im Optionsmenü eingegeben werden muß: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2 und Select
Auch den Big Head-/ Big Feet-/ Big Hands-Modus wollen wir Euch nicht vorenthalten: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1 und Select.





Wie?'Keine Geschenke? Vertauschte Rollen - diesmal bekommt der Nikolaus den Hintern versohlt

5 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	5

Spieler: 1-2
Level: 48 Kämpfer
Besonderheiten: Memory Card

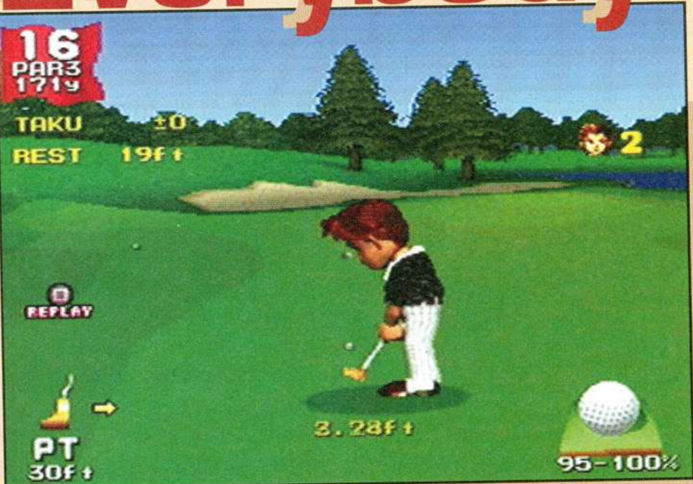
Hersteller: Konami
Entwickler: THQ
Testmuster: Konami

Veröffentlichung: Juni
Ca. Preis: 99,- DM

PLAYSTATION

Götz Schmiedehausen – Julian Ossent

Everybody's Golf



Beim Putten muß man das Grün optimal „lesen"



Wird ein Schlag vermurkst, flucht unser Golfer wie ein Rohrspatz

spielerprofil

Da Everybody's Golf weiß Gott nicht (nur) auf Golffans ausgerichtet wurde, kann man das Spiel eher als Partygame klassifizieren und jedermann ans Herz legen.

schwierigkeit

Die Gegner spielen durchwachsen, teilweise mit seltsamen Startegien. Die Platzstandards sind relativ fair, Eagles oder Asse sind allerdings mehr als nur eine Rarität.

genrekollegen

PGA Tour Golf 98 7/10 (PSX, FG 1/98), Actua Golf 2 7/10 (PSX, 11/97)



One in a million! Ein Eagle (2 Schläge unter Par) ist fast unmöglich zu spielen



Eine genaue Schlagstudie ist auch abrufbar

Golf ist die Sportart, bei der man versucht, mit einem recht unhandlichen Schläger einen kleinen weißen Ball über eine Entfernung von vielen hundert Metern in ein winziges Loch zu befördern. Golf ist ebenfalls eine Wissenschaft für sich, wird von aktiven Spielern gerne als höherer Lebenszweck empfunden und kann niemals wirklich perfektioniert werden. Der richtige Schwung, die geeignete Haltung, die Schuhstellung zum Ball usw. gehören nun einmal zum Sport der Besserbetuchten, und leider auch zu jeder halbwegs anständigen Golfsimulation. Dies schreckt bisher viele Konsolengolfer vorm virtuellen Abschlag ab, doch Everybody's Golf soll, wie der Name schon verspricht, jedermann Spaß bereiten. Anfangs stehen nur zwei Golfer und eine Anlage zur Verfügung, mit dem Gewinn verschiedener Turniere jedoch kommen noch weitere Anlagen auf Hawaii oder in Japan hinzu. Man kann gegen einen Freund, den Computer oder einfach das eigene Handicap spielen, alles dient nur dazu, das Geheimnis der „Stufe 5" zu lüften. Liegt der Ball auf dem Tee, muß man mittels einer Energieleiste und etwas Fingerspitzengefühl den Schlag ausführen. Dies gelingt eigentlich sofort sehr gut, auch blutige Anfänger können ohne große Eingewöhnungsphase am grünen Spaß teilhaben. Everybody's Golf versucht den Simulationscharakter zurückzuschrauben, trotzdem sind perfekte Schläge alles andere als die Regel. Die Berechnung des Windes, optimale Schlaghärte und die perfekte Ausführung des Schwungs lassen die Kugel oftmals in ganz andere Gefilde fliegen, als der leider nur recht grob zu justierende Cursor anzeigt. Mit Zoom-Tasten kann man den Platz vor jedem Schlag genauestens studieren, doch wie alle Golfer wissen: die Spiele verliert man auf dem Grün. Hier bekommt man ein nicht allzu grobes Gitterraster vorgesetzt, um Unebenheiten besser sichtbar zu machen. Dann wählt der Caddy je nach Abstand zum Loch den passenden Putter, und man synchronisiert die Entfernung zum Loch mit der Schlaghärte. Vor allem das Letztere gehört zu den großen Mysterien des Golfsports, kann aber bei diesem Spiel relativ gut kontrolliert werden.

in:former

In Japan kam Everybody's Golf schon 1997 auf den Markt und schaffte es aufgrund des oben angesprochenen, kaum zu erklärenden Suchtpotentials in die Jahres Top Ten der meistverkauften PlayStation-Spiele 1997. Um ins Spielgeschehen zu finden, bedarf es keiner erklärender Worte, zudem ist ein selbstlaufendes Demo mit Einstiegshilfen enthalten.

Für Golfhasser geeignet!

Viele Redaktionsmitglieder konnten sich nicht für die aufwendigen PGA-Spiele erwärmen, bei denen tausend Regeln und Optionen den Drang, mit einem länglichen Gegenstand auf einen kleinen weißen Ball zu dreschen, bremsen. Bei Everybody's Golf findet man sehr schnell zur eigentlichen Essenz des Golfens. Nur selten mißlingt ein Schlag völlig, und gerade beim Spiel gegen einen menschlichen Gegner kommt aufgrund der unkomplizierten Benutzerführung Stimmung auf. Zudem ist ein Minigolf-Platz und eine Driving Ranch mit Putting Green eingebaut. Die Grafik bewegt sich auf akzeptablem Niveau, vom Sound muß man nicht allzu viel erwarten.

Woher kommt bloß die Faszination? In Japan gehörte Everybody's Golf zu den zehn meistverkauften Spielen 1997, und auch bei uns grassiert der Golfvirus. Immer gemäß dem Motto „Weniger ist mehr" ließen die Programmierer verkopfte Golfwissenschaft außen vor und reduzierten das Spiel auf den puren Spaßfaktor. Selbst Anti-Golfer werden, wie Laborversuche erwiesen haben, mit Begeisterung den Schläger schwingen.



8 von 10

Grafik 7
Sound 3
Gameplay 9

Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Sony C.E.
Entwickler: Camelot
Testmuster: Sony C.E.

Veröffentlichung: 12. Juni
Ca. Preis: 89,- DM

PLAYSTATION



Andreas Binzenhöfer – Götz Schmiedehausen

Jeremy Mc Grath Supercross 98



Mit analogem Controller spielt sich Jeremy McGrath deutlich besser



Ein Crash ist nicht weiter schlimm, da sich die meisten Rennen erst in der letzten halben Runde entscheiden

Gemäß der alten Volksweisheit „Wer siebenmal die AMA-Motocross-Weltmeisterschaft gewinnt, bekommt sein eigenes Videospiel" erscheint demnächst Acclaims neuestes Motocross-Spiel rund um den kalifornischen Supercross-Star Jeremy McGrath. Um Einsteigern den Weg in den Motorradsport etwas zu erleichtern, besteht die Möglichkeit, bei einem Einzelrennen das erste Mal auf eines der anfangs zwei Bikes, die sich in Sachen Engine, Grip und Handling modifizieren lassen, zu steigen. Gefahren wird entweder in einer der verschiedenen Außenperspektiven oder in der Lenker-Perspektive, die optisch ziemlich spektakulär ausfällt. Neben Gas und Bremse sind weitere Tasten mit diversen Stunts einer Nitro-Funktion, Schalten und der Fähigkeit das Moped hochzuziehen oder nach unten zu drücken,



Der Streckeneditor ist recht einfach zu bedienen

belegt. Wenn zu Beginn die Gegner noch stören, kann man diese im Options-Menü kurzerhand ausschalten und beispielsweise nach einer der zahlreichen Abkürzungen suchen. Fühlt man sich fit genug, bestreitet man schließlich eine ganze Saison, bestehend aus allen sieben Strecken und vier leicht veränderten Kursen. Dem Sieger winkt neben einem Pokal noch die Freigabe des Cheat-Menüs und die Option, alle Strecken rückwärts zu fahren. Ist auch dieses Ziel erreicht, kann man die somit 22 Strecken nach Herzenslaune im Ghost-Modus ausreizen. Hat man erst einmal eine Zeit vorgelegt, kann man gegen sein eigenes Ego antreten, sich die Fahrt nochmals als Playback anschauen oder seinen Ghost einfach abspeichern, einem Freund geben und schauen, was der so drauf hat. Wer es vorzieht, sich im direkten Vergleich mit seinen Freunden zu messen, spielt im vertikalen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus.

in:former

Der Streckeneditor ist im Endeffekt ein einfach gehaltenes Programm zum Bauen neuer Strecken. Dem Spieler stehen dabei 21 unterschiedliche Teile, wie etwa Rampen, Haarnadelkurven, Sprungschanzen und Hügel, zur Verfügung. Die fertigen Strecken können zunächst ausprobiert und dann nochmals modifiziert werden. Zum Abspeichern wird zwar mindestens ein Block benötigt, insgesamt passen aber bis zu 30 Strecken auf eine Memory Card.

Showtime

Jeremy McGrath Supercross 98 hätte an und für sich genügend Features, um zu den Topspielen zu zählen. Die obligatorischen Renn-Modi, der extrem komfortable Ghost-Modus und einige versteckte Extras reichen dem verwöhnten Videospieler im Normalfall aus. Leider fällt die technische Seite nur leicht überdurchschnittlich aus. Grafik und Sound sind zwar akzeptabel, werden allerdings niemanden so richtig vom Hocker reißen. Die Steuerung ist zudem nur recht mittelmäßig und richtige Rennspieler geben sich nur ungern mit Sonys Analog-Controller zufrieden. Doch hier kommt endlich der Streckeneditor (siehe informer) ins Spiel. Auf einer einzigen Memory Card lassen sich bis zu 30 verschiedene Strecken abspeichern, die man mit Freunden tauschen und auf denen man mit ihnen um die Wette fahren kann. Ein gewaltiges Argument in Sachen Langzeitmotivation.

spielerprofil

Da es mittlerweile doch einige Motorrad-Rennspiele gibt, sind vor allem Freaks und Motocross-Begeisterte angesprochen. Dank des Streckeneditors eignet sich Jeremy McGrath aber auch für Videospieler, die gerne mit Freunden um die Wette spielen.

schwierigkeit

Mit etwas Übung dürfte die Meisterschaft auch mit digitalem Controller eigentlich kein Problem sein. Im Notfall kann man immer noch im Einzelrennen die Abkürzungen ausfindig machen, um sie dann in der Saison zu nutzen.

genrekollegen

Road Rash 3D 9/10 (PSX, FG 7/98), International Moto-X 7/10 (PSX, FG 1/97)

Jeremy McGrath ist ein sehr solides Spiel, das durchaus Spaß macht. Auch wenn man sicherlich keinen absoluten Toptitel erhält, sollten Supercross-Fans auf ihre Kosten kommen. Absoluter Höhepunkt und vor allem gutes Kaufargument ist der Streckeneditor, der es ermöglicht, immer wieder neue, abwechslungsreiche Kurse zu bauen und somit neue Herausforderungen zu schaffen.



Die Lenker-Perspektive ist extrem spektakulär



Der Zwei-Spieler-Modus wird via Splitscreen ausgetragen



Grafik 6
Sound 6
Gameplay 6

Spieler: 1-2
Level: 10
Besonderheiten: Memory Card, Analog-Controller, Streckeneditor
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Probe
Testmuster: Acclaim

Veröffentlichung: Juni 98
Ca. Preis: 99,- DM



Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

Bei einem Treffer färbt sich der Fighter rot, bei einem Block blau



Sämtliche Hintergründe sind schlichtes 2D



Die Kämpfer wirken grob und kantig, kein Vergleich zu „Dead or Alive"



Die Wurfattacken können durch die richtige Kombination gekontert werden



Wie man sieht, läßt sich Breakdancing und Kampfsport gekonnt miteinander verbinden

Mutig oder ungeschickt? THQ „wagt" sich mit einem 3D-Prügelspiel auf den Markt, das den Vergleich mit Tekken 3 oder Dead or Alive lieber scheuen sollte. Vs. bewegt sich dabei ausschließlich auf bereits recht ausgetrampelten Pfaden.

Vom Hauptmenü aus lassen sich sieben verschiedene Modi selektieren, von denen zwei für einen weiteren menschlichen Spieler ausgelegt wurden. Nachdem man sich z.B. für Survival, Challenge (alle ausgetragenen Gefechte werden in Punkten hochgerechnet) oder Rumble (K.o.-System) entschieden hat, folgt der obligatorische Character-Select-Screen. 16 Fighter wurden in vier Gangs zu je vier Personen zusammengefaßt. „Streets" nennen sich die ganz harten Jungs von der Straße, in „Campus" sind StudentInnen und Cheerleader gleichermaßen vereinigt. „Beach" und „Hood" runden mit Surfern und Rappern die Palette der stereotypen Prügelcharaktere ab. Jede Gang tritt auf einem ihrer drei bevorzugten Lokalitäten zum Kampf an, Hood z.B. an einer U-Bahn-Station. THQ hat sich darauf beschränkt, einige wenige Kampfstile zu implementieren (Kun Fu, Aikido, Karate, etc.) und anschließend den einzelnen Individuen einige Specials mit auf den Weg zu geben. Die Tastenbelegung lehnt sich an den gängigen Titeln anderer Hersteller an: Punch, Kick und Evade (Ausweichen) sind direkt belegt. Durch Kombinationen dieser Tasten untereinander und in Verbindung mit den Richtungsbuttons läßt sich eine gewisse Vielseitigkeit erreichen.



Leath tritt gerne dorthin, wo es wehtut!

Nicht zeitgemäß

Manchmal kann das Leben als Videospielredakteur ganz schön ernüchternd sein. In der einen Ausgabe bekommt man einen audiovisuellen Leckerbissen wie Tekken 3 vorgesetzt und in der darauffolgenden Ausgabe muß man sich dann wieder mit einem Produkt herumschlagen, dem jegliche Reife zu fehlen scheint. Vs. sieht aus, als würde es mindestens zwei Jahre zu spät kommen, und spielt sich, als hätte man versucht, das erste Virtual Fighter umzusetzen und wäre dabei knapp gescheitert. THQ hat sich leider beim gesamten Titel mit Mittelmaß zufriedengegeben. Weder die wenig ansprechende grobkantige Darstellung der Fighter noch die lustlos hingeklaschten 2D-Hintergründe werden zum Kauf animieren. Spielt der Kunde dann noch Probe, wird ihm rasch der recht eintönige, wenig variable Spielablauf bitter aufstoßen. Der völlig abgedrehte Soundtrack dürfte sicherlich auch nicht gerade auf die uneingeschränkte Zustimmung aller „Testpersonen" stoßen. Was auf der Habenseite bleibt, sind eine realistische Animation und eine solide Spielbarkeit. Die meisten Specials lassen sich mit etwas Übung dann doch recht zuverlässig ausführen.

spielerprofil

Hartgesottene Beat'em Up-Freaks, die sich mit einer ziemlich groben, unspektakulären Grafik zufrieden geben können und im Gegenzug relativ realistische Bewegungsabläufe geboten bekommen.

schwierigkeit

In drei Stufen variierbar macht er sich eher in einer schlechten Gesamtbalancierung der Kämpferschar bemerkbar, was heißen will, daß manche selbst auf Hard noch Easy sind, während andere den durchschnittlichen Spieler auf Normal bereits bis an die Frustgrenze ärgern können.

genrekollegen

Tekken 3 10/10 (PSX, FG 6/98), Dead or Alive 8/10 (PSX, FG 6/98), Bushido Blade 2 8/10 (PSX, FG 6/98), G.A.S.P! 5/10 (N64, FG 6/98)

in:former

Decken, Decken, Decken! Speziell der Computer nutzt seine Griff- und Wurftechniken gegen einen Schildkrötenspieler viel zu selten. Gegen einen menschlichen Kontrahenten sollte man sich auf eine zu defensive Taktik dagegen nicht allzu sehr verlassen.

THQ bzw. Konami als der deutsche Publisher dürften es schwer haben, in der Post-Tekken 3-Ära allzu viele Einheiten von diesem mittelmäßigen 3D-Prügler unter die Leute zu bringen, -zu altbacken sind Aufmachung und Spielmechanik.



PLAYSTATION



Acclaim Entertainment, Interplay

Das phänomenale Forsaken /

Acclaim

FUN GENERATION DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN NINTENDO • SEGA • SONY

Forsaken bedeutet im Deutschen soviel wie „Gottverlassen". Damit Ihr aber nicht ganz alleine in eurem Wohnzimmer sitzt, geben wir Euch an dieser Stelle die Möglichkeit, einige Preise abzustauben, die neidische oder neugierige Freunde in Euer Haus locken werden.

Der Hauptpreis ist zweifelsohne das Highlight:

Eine **Airbrush-PlayStation** im Forsaken-Look, denn ein bißchen Individualität muß sein

Der zweite Preis braucht sich aber auch nicht zu verstecken. Acclaim hat einen winzig kleinen **Discman** zur Verfügung gestellt, der samt Tragetasche und **Audio-CD** daher kommt.
(Motto: „Klein aber oho" - das trifft schließlich auch auf die Preise 3-8 zu)

Je einmal gibt's den wohl heißesten PlayStation-Shooter aller Zeiten: **Forsaken (PlayStation)**

Als Trostpreise bringen wir noch 10 schicke **Forsaken-Frisbees** und ebensoviele **Demo-CDs** unter das Volk.
Damit sich niemand über den fehlenden Anspruch beklagen kann, sollten diese drei Fragen beantwortet werden:

1) In welchem Land wurde die PlayStation-Version von Forsaken entwickelt?
2) Wie viele Spieler können sich auf dem Nintendo 64 gleichzeitig durch die Katakomben jagen?
3) Was ist 4587 geteilt durch 3?

Schickt die Lösungen bis zum 6. Juli an folgende Anschrift:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Mit Forsaken zur Fußball-WM"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg







Damit aber nicht genug - um dem ganzen die Krone aufzusetzen, verlosen wir zudem eine mit Sicherheit zwei überaus attraktive Leserreisen!
Für **zwei Leser geht es ab nach England**, zum Interplay Hauptquartier nach Marlow, Buckinghamshire. Ihr besucht das Interplay-Büro und dürft dort den Entwicklern einen Blick über die Schulter werfen und vielleicht selbst schon mal die eine oder die andere Stage kommender Produkte wie Earthworm Jim 3D anspielen. Höhepunkt der dreitägigen Reise ist aber zweifelsohne die Möglichkeit, mit einem Power Boat, einem extrem schnellen Rennboot zu fahren.
Die Reise versteht sich natürlich **inklusive Transfer zum Airport, Flug, allen Übernachtungen und Vollpension.** Achtung: Die Gewinner der Reisen müssen über achtzehn Jahre sein.
Auch die Trostpreise, die uns Interplay zur Verfügung gestellt hat, können sich durchaus sehen lassen.

Zwei Airbrush-PlayStations mit einem Power Boat Racing-Motiv warten auf neue Besitzer, dazu kommen nochmal **fünf Power Boat Racing-Spiele** samt passendem **T-Shirt**.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen lediglich folgende Fragen beantwortet werden:

1) Unterstützt Power Boat Racing den Analog-Controller?
2) Gibt es einen Umsetzung von Power Boat Racing für das Nintendo 64?

Schickt die Postkarte mit den richtigen Antworten an:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Mit Interplay zur Eishockey-EM“
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 6. Juli
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Holger Gößmann Stefan Hellert

Shining Force III



Die Fässer, die man während der Schlacht zerschlagen kann, beinhalten manchmal wichtige Gegenstände



Dantares läßt gerade einen Supermove am Assasin ab

Tränen der Freude steigen uns in die Augen, wenn wir an jene seelige Zeit zurückdenken, als wir erstmals unser Mega Drive mit den Strategie-RPGs der frühen neunziger Jahre fütterten. Davon blieb uns neben Warsong natürlich die Shining Force-Reihe in besonders lebhafter Erinnerung. 1992 und 1993 wurden die Module veröffentlicht und haben seitdem einen festen Platz in der Videospielhistorie. Womit sich natürlich die Frage stellt, warum Sega erst jetzt, wo der Saturn bereits als abgeschrieben gilt, mit einem Nachfolger auf den Plan tritt?

Wie üblich in einem japanischen Machwerk, übernimmt ein Dreikäsehoch mit grünen Kulleraugen die Führungsrolle in dem Fantasy-Machwerk. Als Sohn von Conrad, einem hohen Militärtier, ist es Synbios, so der etwas gewöhnungsbedürftige Name, gestattet, seinen König Benetram zu einer äußerst wichtigen Friedensverhandlung zu begleiten. Die Republik steht nämlich kurz vor einem Krieg mit dem Imperium, was die Situation besonders prekär macht. Während der Konferenz tritt die Bulzome-Sekte in Erscheinung, verkleidet sich als Euer König und entführt den Imperator, was natürlich einer Kriegserklärung gleichkommt. Um Euren König aus der Zwickmühle zu befreien, starten die getreuesten seiner Generale eine Ausfallfinte, um Euch die Möglichkeit zu geben, ungesehen zu fliehen und den Imperator zurückzuholen. Leider erweist sich dies wieder einmal als nicht so einfach, und während man die Sekte von Ort zu Ort verfolgt, wird man zusätzlich auch immer noch vom Imperium angegriffen, bis man es schließlich in heimatliche Gefilde geschafft hat. Die Bulzomes jedenfalls versuchen nun zusätzlich, einen Teufel aus dem tausendjährigen Schlaf zu wecken. Doch Synbios und seine ständig steigende Zahl an Mitstreitern will das natürlich verhindern, um weiteres Unheil von dem Heimatplaneten abzuwenden.

Shining Force bleibt unverändert...

Kennt jemand unter Euch die ersten beiden Teile? Dann kann er sich den nächsten Absatz getrost sparen, denn gegenüber den Vorgängern hat sich in spielerischer Hinsicht so gut wie nichts getan. Man startet also mit seinem Verbündeten Dantares und ein paar anderen Mitstreitern in einer Stadt, in der man sich wie üblich Medikamente, Ausrüstung und Informationen besorgen kann. Besonders wichtig ist hier die Kirche, in der man sowohl Tote wieder zum Leben erwecken, als auch seinen Spielstand speichern kann. Verläßt man die Stadt, gerät man ohne große Umschweife in ein Gefecht. Dabei regiert das typische zuggesteuerte Strategieelement. Die Figuren können also einer nach dem anderen ziehen und anschließend angreifen, zaubern oder Gegenstände benutzen. Fügt man dabei einem Gegner Schaden zu oder heilt einen Kollegen, gibt es hierfür Erfahrungspunkte. Sobald eine Figur 100 davon zusam-

in:former

Eine äußerst erfolgreiche Strategie ist, seine verteidigungsstarken Leute frontal vor dem Gegner aufzubauen und dem Widersacher den ersten Angriffszug zu lassen. Sehr häufig kommt es dann vor, daß der erste Angriff nur minimalen Schaden anrichtet und Ihr der blankstehenden Gegnerfigur mit Bogenschützen und Zauberern locker den Gar ausmachen könnt, bevor sie nochmals ziehen kann.



Die freundschaftlichen Beziehungen untereinander wirken sich auch auf die Angriffswerte aus



Eine kompakte Aufstellung ist das A und O



Beim Waffenhändler kann man sich neue, gefährlichere Klingen holen

SEGA SATURN



Nur vier Gegenstände sind pro Mann erlaubt



Nachdem man einen Level aufgestiegen ist, werden alle Werte, die sich verändert haben angezeigt



Nachdem man auf Level 10 gestiegen ist, kann man die Kämpferklasse wechseln



Auch bei den Schlachten wird der Handlungsfaden weitergesponnen



Zum Heal-Zauber kann man entweder Mönche oder Zauberer heranziehen

spielerprofil

Eigentlich jeder Saturnbesitzer, außer den absoluten Strategiemuffeln, sollte Shining Force III in sein Wandregal stellen.

schwierigkeit

Fair. Wer jede Schlacht anständig kämpft und strategisch klug vorgeht, ist bei Shining Force niemals chancenlos. Hals über Kopf-Aktionen werden jedoch in der Regel bestraft.

genrekollegen

Mystaria 7/10 (Sat. 3/96), Vandal Hearts 9/10 (PSX, 6/97), Final Fantasy Tactics 8/10 (PSX, 4/98)

mengesammelt hat, steigt sie in den nächsten Level auf. Erreicht man den zehnten Level, lohnt sich ein abermaliger Besuch beim Priester. Dann kann der Kämpfer nämlich per kirchlichem Segen die nächste Kämpferklasse erreichen. Doch zurück auf das Schlachtfeld. Dort gibt es zwei Möglichkeiten, siegreich zu sein: 1. Man vernichtet den Kommandanten, oder 2. Man vernichtet jede gegnerische Spielfigur. Die zweitere Variante ist ratsamer, da es nur selten Aufbaukämpfe bei Shining Force gibt und wirklich jeder einzelne Erfahrungspunkt sehr wertvoll ist. Die Hintergrundgeschichte wird vor, während und nach der Schlacht weitererzählt und birgt zahlreiche Überraschungen. Allerdings gibt es keine Multiple-Endings, die Story ist wie immer streng linear.

... auch in puncto Spielspaß

Tja, warum Sega diesen Titel erst jetzt in die Schlacht an der Konsolenfront wirft, kann ich Euch nicht verraten, wohl aber eines: Shining Force III entspricht den Qualitätsanforderungen verwöhnter Strategie-Rollenspieler in fast jedem Punkt. Eine interessante Storyline, viele unterschiedliche Figuren, ein ausgeklügeltes Waffensystem und viele große Karten. Technisch hat man sich natürlich an den neuen Gegebenheiten orientiert. Die Karte wird jetzt komplett in 3D serviert, was nicht selten Übersichtsprobleme mit sich bringt. Auch bei den eingeblendeten Kampfszenen stellen sich die Widersacher nun als Polygone dar. Mit den alten Qualitäten hat man aber auch die alten Probleme wieder übernommen. Die Story ist streng linear, und der Rucksack, in den die Kämpfer ihre Items stecken können, ist auch alles andere als groß. Also, zur Höchstwertung hat's auch diesmal nicht gereicht, trotzdem ist Shining Force III ein absolut lohnendes Stück Software, das in jede gutsortierte Saturnsammlung gehört.

Wer Shining Force auf dem Mega Drive mochte, kann blind zugreifen, ebenso wie die Fans von Mystaria. Die altbewährten Sega-Qualitäten sind alle in Shining Force II enthalten. Lediglich mehr Plots und ein etwas verfeinertes Itemsystem gehen dem Spiel noch ab. Trotzdem ist es ein rundum empfehlenswertes Spiel, das nur die absoluten Strategiehasser im Laden lassen dürfen.









Neon Genesis Evangelion
PlayStation/ Gainax

Die in Japan bekannte Anime-Serie Evangelion stand Pate für dieses PlayStation-Adventure. Die Spielegrafik ist komplett im Animestil gehalten, sprich mit Standbildern und bewegten Filmsequenzen. Die Steuerung wird über eine Menü-Leiste vorgenommen, man benutzt die Symbole für Bewegen, Schauen und Reden. Obwohl das Spiel komplett japanisch ist, finden sich im Spielverlauf ab und an deutsche Sätze wie „Die Würfel sind gefallen" oder „Guten Morgen". Die Story ist ohne fundierte Sprachkenntnisse nicht nachvollziehbar, ausschließlich völlig fanatische Animefreaks werden ihren Spaß haben.

Prädikat: Unspielbar











Jinguji
PlayStation/ Data East

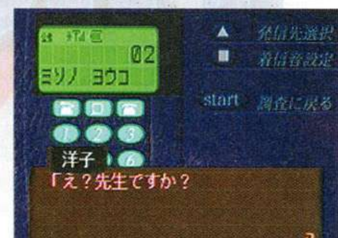
Gemäß dem Motto „Ich sitze planlos vorm Bildschirm und klick' mich durch 150 unlesbare Optionsmenüs" geht dieses Detective-Adventure los. Mit guter Grafik versehen und typischem „Philipp Marlow"-Soundtrack aus den Fifties steigt man in die Handlung ein - und auch gleich wieder aus. Denn wie (leider) zu erwarten, stößt man auf die unüberwindliche Sprachbarriere. Wir wüßten gerne, was die fliegenden Babys mit Engelsflügeln mit dem ewig rauchenden Detektiv zu tun hat, doch leider müssen wir passen. Im Package ist noch eine Single-CD mit Musik und japanischen Dialogen enthalten.

Prädikat: Unspielbar











Bomberman Wars
PlayStation/ Hudson Soft

Demnächst erscheint sogar ein Rennspiel (siehe Software-News) rund um die bombigen Männer, doch zuvor kann man sich noch das erste Bomberman-Strategiespiel reinziehen. In dem rundenbasierenden Game werden die kleinen Wichte von einem Finsterling bedroht und ziehen aus, um ihre Welt zu retten. Kleine, gerenderte Bombermänner versuchen sich auf einem in Quadrate unterteilten Spielfeld durch strategisches Bombenlegen den Gar aus zu machen. Trotz Japano-Menüs schnell durchschaubar, allerdings in puncto Schwierigkeitsgrad nicht ganz einfach und qualitativ gut. Für Bomberman-Fans ein Muß!

Prädikat: Spielbar









Brigandine
PlayStation/ ???

Ein weiteres Strategiespiel auf Hexfeldmenüs in Volljapanisch läßt uns beobachten, wie sich lustige Ritter mit langen, metallenen Gegenständen Rüstung und Knochengerüst verbeulen, bis es nur so splattatert. Ist gerade mal kein braver Edelmann im Büchschen zu haben, trifft man noch Minotauren, Drachen, Feen, eben das ganze Fantasy-"Gesocks". Durch die vielen Menüs und eine umfangreiche Story ist das Ganze gewöhnungsbedürftig. Die bescheidene Grafik und das Durchschnittsgedudel macht das Spiel nur für Genrefans interessant.

Prädikat: Bedingt spielbar

















Shura no Mon
PlayStation/ Kodansha

Die relativ eckigen, farbarmen Kämpfer, die hier vor öden Hintergründen ihre wenig texturierten Polyonenflächen mit Schlägen und Tritten bearbeiten, werden von einer ziemlich hakeligen Steuerung ebenfalls noch benachteiligt. Es gibt keine Special Moves oder Zauberkunststücke, gute und realistische Handarbeit ist gefragt. Dies könnte den Titel für Kampfsportpuristen, denen Tekken schon zu fantastisch war, wieder sympathisch machen. Ansonsten hat man es mit einem weiteren Beat'em Up zu tun, das die Welt nie verlangt hat.

Prädikat: Spielbar









The Throbbing Nightmare
PlayStation/ Jaleco

Wer gerne schlüpfrige Mahjong-Titel von Jaleco gespielt hat (Motto: Ich gewinne in Mahjong, du entledigst dich eines Kleidungsstücks), der wird die Protagonisten des wenig textilfreien Animeadventures zumindest als alte Bekannte wiedererkennen. Man marschiert mit seinen Mädels durch eine Stadt, läßt sich zuweilen schräg-japanisch anlabern und macht verschiedene Verschiebepuzzle und Reaktionstests.

Prädikat: Unspielbar









Ancient Roman
PlayStation/ Nihon System

Wie schon Bob Marley in einer unbekannten Reggae-Version proklamierte, „no story, no fun", ist auch er schon an volljapanischen Rollenspielgeschichten verzweifelt? Das über zwei CDs ausgedehnte Rollenspiel mit gerenderten Hintergründen und mäßigen Polygoncharaktern läßt den Spieler mit einer etwas hakeligen Steuerung kämpfen. In puncto Spielspaß wird RPG-Kost nach Schema F geboten, als kämpfen-unterhalten-kämpfen-... Der Sound ist auch nicht besonders angenehm, also ein Spiel für Nippon-Härtefälle.

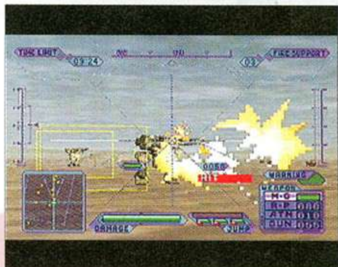
Prädikat: Unspielbar









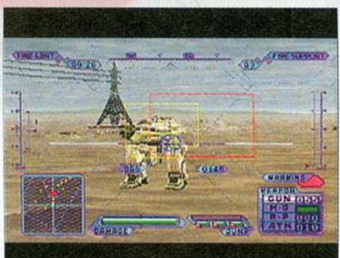


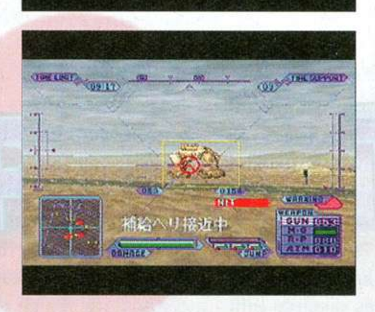
Gun Griffon 2
Saturn/ Game Arts

Ein weiterer Teil der Mech-Saga mit geringfügig verbesserter Polygongrafik. Man steuert seine Kampfmaschine aus der Cockpit-Perspektive. Tolle Steuerung und hervorragende Grafik machen das Spiel zu einem Kauftip für alle mechfreundlichen Besitzer der (umgebauten) Sega-Konsole. Mit etwas Herumprobieren ist jede Mission zu schaffen, trotz japanischer Menüsprache. Das Spiel ist Analog-Pad kompatibel.

Prädikat: Spielbar







Hi Fun Generation-Team, ich lese Euer Heft schon seit der ersten Ausgabe und hatte eigentlich nie wirklich Grund zur Kritik. Doch mit Eurem Test zu Frankreich '98 habt Ihr echt den Vogel abgeschossen!! Ich als Fan und Mitglied des VfB Stuttgart kann gar nicht glauben, was ich im Heft 6/98 gelesen habe. Da schafft eine deutsche Mannschaft den Einzug in ein internationales Finale, und Ihr habt nichts Besseres zu tun, als den Pokalsieger-Cup mit einem Aufstiegsspiel in die B-Klasse zu vergleichen. Es mag ja sein, daß es mehr Leute in die Stadien zieht, wenn Real Madrid oder Inter Mailand als Gegner antreten, aber Fakt ist doch wohl, daß gegen die sogenannten kleinen Vereine (Slavia Prag oder Lokomotive Moskau) auch schwer zu gewinnen ist, weil diese doch nur hinten drin stehen und auf Konter warten. Oder wie ist es sonst zu erklären, daß der FC Bayern München gegen Arminia Bielefeld „nur" 4:4 gespielt und nicht 0:4 gewonnen hat? Was ich damit sagen will, ist ganz einfach: Wer in einem Finale eines europäischen Wettbewerbs steht, hat Anerkennung verdient und nicht die Aberkennung der Leistung aufgrund der teilnehmenden Mannschaften.

Bewertung für diese Aussage: 0 von 10 Punkten

Mit trotzdem immer noch freundlichen Grüßen ***Michael Boo, Pforzheim***

Lieber Michael, es tut uns leid, daß Dir unser Artikel so über aufgestossen ist. Aber wie Du vielleicht weißt, ist die gesamte Redaktion immer für einen Spaß zu haben (FUN Generation), wobei es eben auch mal einen Fußballverein treffen kann. Wir überlegen da nicht lange, wen es diesmal trifft - meistens ergibt sich das aus einer bestimmten Situation heraus. Dem Standpunkt bezüglich des Pokalfinales bleiben wir aber treu: Daß sogar einige Redakteure das Finalspiel schlicht und einfach verpaßt haben, hat unsere Sichtweise nur bestätigt. Übrigens - unsere Meinung prangerst Du an, um aber noch im selben Atemzug gegen die „kleinen" Vereine zu wettern, die in ihrem Land schließlich auch den Pokal gewonnen haben. Aber nächstes Jahr spielt der VfB dann im UEFA-Cup, und alle sind glücklich...



(...)
Primär spiele ich Sportspiele und habe dazu zwei kleine Fragen:

1. Kommt dieses Jahr Formel 1 '98 auf den Markt? Und wenn ja, von welcher Firma?
2. Zur Fußball-WM sollen mehrere Fußballspiel erscheinen. Welches wird das bessere sein?

So, das war es auch schon, hoffentlich bleibt eine kleine Spalte für meine Fragen und Eure Antwort

Weiterhin viel Erfolg ***Gino Scholz, Frankfurt***

1. Formel 1 '98 ist derzeit noch nicht offiziell angekündigt, wird aber mit großer Wahrscheinlichkeit für die PlayStation erscheinen, eventuell kommt sogar eine Umsetzung für das Nintendo 64. Wenn Du dich für Formel 1-Spiele begeisterst, dürfte Dich interessieren, daß für die Fortsetzung der genialen UBI-Soft Raserei auch für das N64 erscheint.

2. In dieser Fun Generation findest Du bereits einen Großteil der erhältlichen Spiele im Test, den Rest liefern wir in den nächsten Ausgaben nach. Unser Favorit ist und bleibt Frankreich '98 - Die Fußball-WM, da es aufgrund toller Grafik und gelungener Steuerung auch nach tagelangen Sessions noch Spaß macht und zudem das WM-Flair am besten vermittelt. Solltest Du Frankreich '98 schon besitzen, kommt als Ergänzung eigentlich nur Golden Goal 98 oder World League Soccer 98 in Frage. Verfügst Du aber über ein Quentchen Geduld, so solltest Du auf jeden Fall den Release vom nächsten International Super Star Soccer abwarten - erste Screenshots versprechen dem EA-Produkt einen heißen Tanz.



Ich muß meinem Frust mal Luft machen, deshalb möchte ich folgendes wissen:

1. Warum dauert es so lange, bis eine PC-Version für die PlayStation umgesetzt wird?
2. Ist es möglich, beispielsweise Panzer General 3D für beide Systeme zu programmieren, wenn ja, warum wird es nicht gemacht?
3. Zur Wonz-Foto-Love-Story: Spielt denn da einer Paintball, und wer und wo und überhaupt? Ich habe selbst bei den All Stars gespielt und grüße sie auch auf diesem Weg. Macht weiter so!

Kay Martin, Kassel



1. Nur in manchen Fällen muß man eine längere Wartezeit in Kauf nehmen. Frankreich '98, Heart of Darkness oder Tomb Raider 2 erscheinen nahezu zeitgleich, Abe's Oddysse erschien sogar zuerst auf der PlayStation. Nur bei PC-spezifischen Titeln läßt man sich bewußt etwas länger Zeit. Bestes Beispiel ist Command & Conquer, ein Strategiespiel, das im „erwachseneren" PC-Markt sehr gut ankam. Erst nachdem man hier gute Abverkäufe erzielte, entschloß man sich für eine PlayStation-Konvertierung. Erfahrungsgemäß ist die Zielgruppe der Konsolenbesitzer schwerer für Startegiespiele oder Wirtschaftsimulationen zu begeistern, weshalb diese Genres leider an einer Unterbestzung leiden.

2. Natürlich ist es möglich, solch ein Spiel simultan zu entwickeln. Der zeitgleiche Release scheitert nicht unbedingt an der untertschiedlichen Entwicklungszeit, denn an systemabhängigen Qualitätskontrollen und Markstrategien. So kann es durchaus passieren, daß Spiel X auf der PlayStation erscheint, aber auf dem PC trotz Fertigstellung noch zurückgehalten wird, da sich ein qualitativ hochwertiges Konkurrenzprodukt auf dem Markt befindet.

3. Paintball spielt in der Redaktion eigentlich niemand. Binzi hat sich unverschämterweise die Schutzbrille seine Bruders „geliehen" und für Querfeldeinrennen mit seiner Enduro zweckentfremdet.

FEEDBACK





FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG--ELEKTROPOST:CYPRESS@MAINFRANKEN.DE

Ich lese Euer Mag schon sehr lange. Als ich die Ausgabe 6/98 in meinen Händen hielt und das Editorial von Götz las, habe ich mich entschlossen, Euch zu schreiben.

Die Software-Piraterie ist ein größeres Problem, als Ihr vielleicht glaubt. Ich muß mich auch dazu bekennen, daß ich (raub)kopierte Spiele beziehe. Ich weiß, Ihr duldet keine gebrannten Spiele, doch ich glaube, meine Meinung steht stellvertretend für viele Menschen. Ihr habt geschrieben, daß „windige Geschäftsleute" Kopien vertreiben. Ich glaube nicht, daß das so richtig dargestellt ist. In der neuesten Video Games ist die Rede von „Schulhofpiraterie", und dieses Wort trifft den Nagel auf den Kopf. Ich und meine Freunde beziehen die Spiele von Schulkollegen, die zwar einen Brenner haben, aber nur auf Bestellung brennen und nicht dutzendweise Kopien herstellen. Alle Leute, die ich kenne, besitzen eine umgebaute PlayStation und beziehen gebrannte Spiele. Ich kenne mittlerweile niemanden, der Originalspiele kauft. Als ich neulich beim Media Markt war, hatte ich das Gefühl, der Laden platzt vor PlayStation-Software, so türmten sich die Spiele. Ich glaube nicht, daß das mit den vielen Neuheiten zu tun hat. Ihr fragt Euch sicherlich, warum ich das tue. Dazu gibt es eine Vorgeschichte. Ich kaufte mir im April '97 ein N64 für satte 400 DM. In acht Monaten konnte ich mir gerade mal 3 Spiele leisten (ISS 64, Mario 64, Wave Race 64). Da ich die Spiele bis zur Jahreswende bis zum Erbrechen durchgespielt hatte und langsam die Lust am Videospielen verlor, weil Module bis zu 150 DM kosteten, entschloß ich mich kurzerhand, mein N64 gegen eine umgebaute PlayStation zu tauschen. Ich habe jetzt seit vier Monaten eine PSX und schon 13 Spiele. Darunter sind nur Spiele, die Ihr mit 9 von 10 oder 10 von 10 ausgezeichnet habt.

Man darf sich nicht wundern, daß die Piraterie solche Ausmaße annimmt, wenn Brenner nur 400 DM, Rohlinge 2 DM und ein PlayStation-Umbau knapp 30 DM kostet und Spiele aus der Videothek nur 2 DM pro Tag kosten. Da ist die Verlockung größer als die Angst vor Strafe. Und wenn man 10 Spiele zum Preis von einem Originalspiel bekommt (ich bezahle 10 DM pro Spiel, manchmal bekomme ich sie auch umsonst), ist das Angebot nicht ablehnbar (...). Bei einer Arbeitslosenzahl von 5 Millionen liegt das Geld nicht auf der Straße. Die Leute müssen überall sparen und fangen beim „Unnötigsten" an. Ihr habt vollkommen recht, daß es der Branche auf Dauer nicht gut tut, wenn man das Problem nicht in den Griff bekommt. Aber nennt mir mal einen vernünftigen Grund, warum ich Originalspiele kaufen sollte. Jetzt werdet Ihr vielleicht sagen, damit die Branche gesichert bleibt und auch auf längere Sicht Spiele produzieren kann. Aber mich interessiert nur das Heute und nicht das, was morgen passiert. Aber Sony ist auch selber schuld, wenn sie es den Kopierern so einfach macht. Es gibt eben keinen wirksamen Kopierschutz für CD-Rom. (...) Mich würde mal interessieren, ob Sony den Fehler bei der PlayStation 2 noch mal macht. Wieviel beträgt der reine Gewinn von Sony eigentlich an einem Spiel? Bestimmt ist es doch mehr als 40 DM pro verkauftes Spiel. Nur wenn sie die Preis für die Software drastisch senken würden und den Kunden mehr Extras bieten würden (z.B. Aufkleber oder Bonuskarten, die man sammeln kann und ab einer bestimmten Anzahl ein Spiel umsonst bekommt), könnte man wieder mehr Leute zum Kauf von Originalspielen bewegen.

Bei der Abkassiererei mancher Firmen wird mir richtig übel. So z.B. Electronic Arts und Frankreich 98. (...) Lediglich das Trikot austauschen und etwas realistischere Animationen machen sowie das Gameplay auf WM trimmen ist keine 100 DM wert, obwohl das Spiel super ist. Ich habe jedenfalls meine „Kopie" schon bestellt. (...) Ihr solltet mal die Folgen auflisten, was passiert, wenn man erwischt wird. Mich würde es zwar nicht abschrecken, es weiterhin zu tun, aber vielleicht andere. Ich muß auch ehrlich sagen, ich habe nicht das Gefühl, etwas Verbotenes zu tun, wenn ich selbstgebrannte Spiele zocke.

Habt bitte Verständnis, wenn ich nicht meine volle Adresse angebe.

Mirko, Oberhausen

0101

Letztens haben wir uns mit dem Pressesprecher eines großen deutschen Softwaredistributors unterhalten. Er sagte zum Thema „Schulhofpiraterie", daß er dies für nicht so gravierend halte. Zumeist werden sowieso nur Spiele kopiert, die sich die Abnehmer niemals hätten kaufen können oder wollen. Letztendlich wird aber, wie Dein Brief beweist, jedes Spiel kopiert. Wir werden den Teufel tun, eine Absolution für Kopierer oder Abnehmer zu erteilen, ruhig mittelmäßige oder schlechte Spiele zu verbreiten, die niemand von Euch für einen Kauf in Erwägung gezogen hätte. Spätestens wenn Top-Titel wie Tekken 3, Gran Turismo usw., eben die Spiele, die bei uns 9 von 10 und 10 von 10 bekommen haben, dutzendweise kopiert und verkauft werden, ensteht ein Riesenschaden. Du denkst vielleicht, die Softwareindustrie besteht nur aus Abzockern. An erwähnten Spielen sitzen teilweise vierzigköpfige Programmierteams, allesamt hochbezahlt und vollzeitbeschäftigt und werkeln drei Jahre an sündhaftteurem Gerät. Danach werden Unsummen in Marketingkampagnen etc. gepumpt, Vertriebswege, Verpackung, CDs und Ladenfläche müssen bezahlt werden. Die Händler wollen auch ein paar Mark verdienen - da bleibt unter dem Strich nicht mehr allzu viel übrig, jedenfalls nicht die von Dir gemutmaßten vierzig Mark. Spiele zu produzieren ist eine Investition, die sich erst nach Jahren wieder auszahlen (kann). Wer sich hier verkalkuliert, kann sein Geschäft (und seine Existenzgrundlage) schnell verlieren. Anstelle auf Gimmicks wie Aufkleber oder Rabattmarken zu verweisen, solltest Du zumindest bei den Toptiteln die reine Kreativleistung der Programmierer anerkennen und diese Highlights, an denen Du zahlreiche Stunden Spielspaß haben wirst, mit Deinem Einsatz von 90 bis 100 Mark honorieren. Damit Du eben nicht 100 DM in ein Schrottspiel investierst, liest Du ja Fachmagazine wie uns. Natürlich können wir die Verlockung nachvollziehen, Spiele für wenig oder kein Geld zu besorgen. Aber klaut jeder, der bspw. ein teures Auto haben möchte, sein Wunschgefährt, nur weil er kein Geld hat, es legal zu erwerben? Wir möchten uns wirklich nicht als Moralapostel aufspielen und behaupten, wir hätten zu seligen C64- oder Amiga-Zeiten nicht auch kopiert. Doch erlebt man einmal den jammervollen Niedergang eines in unseren Augen so soliden Marktes, kommen Zweifel auf. Der arme Junge, der damals „Turbo Disk" bzw. „Turbo Tape" für C64 entwickelte, hat insgesamt nur wenige 100 Mark an Einnahmen gehabt, jedoch besaß von mehreren Millionen Anwendern so ziemlich jeder diese genialen Programme zum Beschleunigen der Ladezeiten. Damals wurden sogar Spendenkonten für den Programmierer eingerichtet, der eigentlich dank seiner Idee und Arbeit hätte Millionär sein sollen und vielleicht noch zu ganz anderen Glanzleistungen im Stande gewesen wäre.

Da Du nach rechtlichen Schritten gefragt hast, sei noch kurz erwähnt, daß Software-Piraterie in Deutschland je nach Härtegrad mit Geldbußen oder aber Gefängnisstrafen geahndet wird. Derzeit finden in Deutschland sehr viele verdeckte Ermittlungen in der Raubkopiererszene statt, unangemeldete Hausdurchsuchungen stehen auf der Tagesordnung. Jeder muß selber wissen, wie er mit der Problematik umgeht.

Übrigens: Wir empfehlen Frankreich 98 auch den Besitzern von FIFA 98 uneingeschränkt. Die Verbesserungen sind derart gravierend, daß man Frankreich als eigenständiges Produkt und nicht nur als Update sehen muß.

STELLUNGNAHME ZU „DAS EINZIG WAHRE REVIEW“ DER ANIMANIA, AUSGABE 5/98



Auszug aus dem Text:

Ein Wort im voraus: Ich widme diesen Artikel den fleißigen Leuten von der Fun Generation; Ihr alle sollt es wissen, liebe Freunde: Diese Menschen haben Grafik und Sound von FF Tactics mit stolzen 6 von 10 Punkten bewertet, der Spielspaß kassierte immerhin 8. Angesichts der brüllenden Inkompetenz, die Götz S. und sein Team hier bewiesen, schwinge ich mich erneut zum Rächer der Rollenspieler auf und präsentiere hier das einzig wahre Review: Lest nun - exklusiv in der AnimaniA - das wahre Review von FF Tactics und bombardiert erwähnte Zeitschriften mit bösen Meckerbriefen. Das ist genau das, was ich nach dem Schreiben dieses Textes tun werde. (Anm. d. Red.: Bis jetzt ist allerdings noch nichts gekommen!)

{...}

(Es folgt eine Beschreibung von FF Tactics in Form einer einzigen Lobeshymne.)

{...}

Zum Schluß noch ein Gruß ins schöne Würzburg: Liebe Fun Generation, vielleicht solltet Ihr mal weniger Formel 1 und Wrestling-Spiele spielen oder ein paar Redakteure mit Rollenspielkenntnis einstellen; außerdem ist es aufs äußerste bedenklich, wenn dumpfes Techno-Bumm Bumm Marke wipEout qualitativ höher rangieren sollte als kompositorische Höhenflüge eines Square-Rollenspiels. Außerdem muß ich jetzt noch etwas an Euch loswerden: Ich mag Megaman und bin verdammt nochmal stolz drauf. Ein letzter Tip: Gebt doch mal 6 Dollar für 'ne Gamefan aus, dort seht Ihr, wie man's richtig macht. Rollenspieler aller Länder, vereinigt Euch!

Antwort der Redaktion:

Sehr geehrter Herr Nickel,

angesichts unserer „brüllenden Inkompetenz“ in Bezug auf den Fun Generation-Test des Strategie-RPGs Final Fantasy Tactics in Ausgabe 4/98 wollen wir Ihnen darlegen, wie es zu solch einer „inkompetenten“ Wertung in Ihren Augen gekommen ist.

Zunächst muß festgestellt werden, daß Sie bei der Beurteilung des Spiels nicht objektiv waren. Wenn Sie sich schon zum „Rächer aller Rollenspieler“ emporschwingen wollen, dürfen Sie das A und O beim Testen eines Videospiels nicht vergessen: die Objektivität! Sie beweisen durch mehrere Verweise und Vergleiche, zum Beispiel Bezüge zu FF3 (Famicom) oder FF5 (Super Famicom), daß Sie selbst vor japanischen Rollenspielen keinen Halt machen und somit ein begeisterter Fan des Rollenspielgenres sind. Wenn sie schon Ihre subjektive Meinung derartig in Szene setzen und das Spiel in eine einzige Lobpreisung verwandeln, kommt doch automatisch die Frage auf, wie sie bei der Bewertung eines Animes eigentlich so vorgehen. Wir hätten auch nicht im Entferntesten daran gedacht, die Kompetenz der AnimaniA auf dem Gebiet der Zeichentrickfilme so dreist in Frage zu stellen, wie Sie die unsere auf dem Gebiet der Videospiele. Unsere Unvoreingenommenheit verbessern wir bspw. dadurch, daß grundsätzlich mindestens zwei Redakteure den Test eines Videospiels vornehmen und aus diesen, des öfteren unterschiedlichen Meinungen die Endwertung gebildet wird. Des weiteren haben wir in der Redaktion genügend Leute mit Rollenspielerfahrung und einer Vorliebe für dieses Genre, wobei besagte Redakteure deswegen noch lange nicht jedes Rollenspiel in den Himmel Loben. Übrigens: Wir testen Spiele nicht ausschließlich für Genre-Fans, sondern wollen das jeweilige Game der gesamten Leserschaft vorstellen. Rollenspiel-Fans holen sich Final Fantasy Tactics mangels umfangreichen Softwareangebots sowieso und haben selbstverständlich riesigen Spaß mit dem Produkt. Es kommt auch in unserem Text ganz klar rüber, daß jeder Interessierte zuschlagen soll, da der Titel „... nach einer gewissen Eingewöhnungsphase durchaus Suchtpotential entwickelt“.

Jetzt aber mal was anderes: Was soll das eigentlich mit der „fast perfekten Grafik“ von FFT und den „stolzen 6 von 10 Punkten für Grafik und Sound“? Sie wollen doch nicht allen Ernstes behaupten, daß eine Handvoll Polygone, ein paar Texturen und die nicht allzu gründlich animierten Bitmap-Figuren die Technik der PlayStation in vollem Maße ausreizen? Sie haben doch Final Fantasy VII gespielt, oder? Wie würden Sie dann diese Grafik bezeichnen? Es ist außerdem verständlich, daß Sie als Zeichentrickfan die Figuren von FFT in den Himmel loben, doch nicht jeder kann die schmalztriefenden Heroen aus der Japanoretorte mit den riesigen Kulleraugen noch sehen. Diese sind zwar ohne Frage sehr schön gezeichnet, werden aber in puncto Grafik nicht den technischen Fähigkeiten der PlayStation gerecht, und das ist schließlich ein Hauptwertungskriterium. Auch was den Sound betrifft, muß noch etwas gesagt werden: „(Zitat AnimaniA)... die Musik ist die beste, die je für ein Videospiel (oder irgendeinen Hollywood Film) geschrieben wurde und läßt selbst Konamis Dracula/ Castlevania X weit hinter sich.“ (!) Hier hätten Sie wohl in Beethoven einen prominenten Mitstreiter gehabt. (Anm. der Red: Beethoven war taub!) Als ob sich der Soundtrack von Final Fantasy Tactics besser verkauft als die Filmsongs aktueller Cinehighlights! Leider sind die „...kompositorischen Höhenflüge eines Square Rollenspiels...“ vor allem bei Final Fantasy Tactics nicht mehr das, was sie mal waren, denn spätestens seit FFIV (SNES) wiederholen sich bestimmte Musikpassagen in abgeänderter Form immer und immer wieder.

Zuguterletzt noch zwei Dinge: Erstens kennen wir die Die Hard Gamefan zu Genüge, wissen aber auch, daß genanntes Magazin einen Abkömmling eines der größten amerikanischen Videospielversandhäuser darstellt, weshalb Spielberichte meist etwas „optimistischer“ ausfallen. Zweitens: Sie haben immerhin den Schwierigkeitsgrad von FFT angesprochen und damit geendet, das Spiel „... ist nur etwas für ECHTE Spieler und Strategieprofis...“. Was bitteschön hat es mit Strategie zu tun, aufgrund eines unfair schweren Kampfes stundenlang die Party aufzupowern, um die erforderlichen Punkte zum Zwecke des Job-Wechselns zu ergattern? Traurig, aber wahr: der Spielfluß und die Storyline leiden extrem unter diesen Bedingungen. Angesichts dieses arroganten Getues sowie der Annahme es gäbe auch UNECHTE Spieler, gibt es nun wirklich keinen Grund mehr für den Versuch einer Stellungnahme zur Meinung eines Menschen, der partout nicht von dieser loslassen wird und sie als einzig richtig verkaufen will.

Also noch mal, werter Herr Nickel,

wir wollen und werden Ihnen nicht Ihre subjektive Meinung über FFT streitig machen. Nur, wenn Sie das Spiel als die Offenbarung sehen, dann schreiben sie das doch bitte auch und versuchen nicht mit herabwertenden Aussagen über Fachmagazine über die eigene Voreingenommenheit hinwegzutäuschen. Dies ist an der völlig blauäugigen Bewertung der technischen Seite eindeutig festzumachen. Der Chefredaktion der AnimaniA ist zu raten, bei diesem selbsternannten Kreuzritter der Rollenspiele den Rotstift anzusetzten, wenn dieser wieder einmal versucht, seine Profilneurose Gassi zu führen.



Beast Wars
PSX

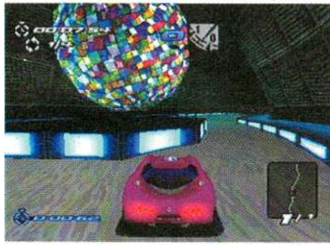
Level Skip

Ihr kommt in einem Level nicht weiter? Um in den Genuß dieses Cheats zu kommen, aktiviert Ihr zunächst das Pausen-Menü. Dann drückt und haltet Ihr L2, während Ihr folgende Kombination eingebt: ○, ○, ○, ○, △, X, X, △, ○, ○, ○, ○. Mit der immer noch gedrückten L2-Taste kehrt Ihr nun zum Spiel zurück.

Waffen aufwerten

Wenn Ihr mal dringend etwas mehr Schußkraft braucht, aktiviert das Pausen-Menü. Während Ihr L2 gedrückt haltet, gebt Ihr die Kombination: ○, ○, ○, ○, △, X, □ ein. Vergeßt nicht, die L2-Taste gedrückt zu halten, wenn ihr zum Spiel zurückkehrt.







Need for Speed III
PSX

Different language

Was hat der Typ gesagt?

Mit diesen Cheat könnt Ihr die Polizei in einer anderen Sprache sprechen lassen.

Französisch:

Um es mit den französischen Gesetzeshütern zu tun zu haben, drückt und haltet Ihr im Load-Screen (in dem Bildschirm, der erscheint, wenn Ihr alle Spieleinstellungen vorgenommen habt) gleichzeitig ○+R2+L1. Dann drückt Ihr zusätzlich kurz Start um den Ladevorgang zu beginnen. Haltet die Tastenkombination, bis das Spiel mit dem Laden fertig ist.

Italienisch:

Italiener sind Euch lieber? Drückt und haltet im Load-Screen die Tasten ○+R2+L1 und Start, um den Ladevorgang zu beginnen. Während das Spiel lädt, haltet Ihr die Tasten weiterhin gedrückt.

Spanisch:

Ihr versteht nur Spanisch? Dann drückt und haltet doch mal ○+R2+L1 beim Load-Screen und Start um den Ladevorgang zu beginnen. Wenn Ihr während des Ladevorgangs die Tasten gedrückt haltet, sollte die Sprachbarriere der Geschichte angehören.

Deutsch:

Um die deutsche Polizei ins Spiel zu bringen (macht logischerweise nur Sinn, wenn Ihr Euch am Anfang nicht für Deutsch entschieden habt) drückt und haltet Ihr ○+R2+L1 beim Load-Screen. Wenn Ihr den Ladevorgang mit Start gestartet habt und die oben genannten Tasten gedrückt haltet, sollte Euch die Polizei nun auf deutsch begrüßen.

Zusatzstrecke

Wenn Ihr als Spielernamen MNBEAM eingebt, könnt Ihr am Space Race teilnehmen.



House of the Dead
SAT

Punktzahl sichtbar

Drückt während des Spiels Start, um die Pause zu aktivieren. Dann drückt und haltet Ihr L und R und drückt dreimal X. Ein sehr nützlicher Cheat, denn erst wenn Ihr 62000 Punkte, habt könnt Ihr das Spiel zu einem guten Ende bringen.

Unendlich Munition

Um die Reload-Warnung loszuwerden drückt Ihr während des Spiels Start, um in den Pause-Modus zu gelangen und haltet L und R gedrückt. Wenn Ihr jetzt dreimal „V" drückt, sollte die Warnung nicht mehr kommen.

Secret Characters

Um mit Sophie oder einem der Forscher zu spielen, haltet L und R bei der Auswahl der Charaktere im Saturn-Modus. Dann müßt Ihr nur noch kurz die Folge ○, ○, X, Y, Z drücken und siehe da, Sophie und die anderen sind selektierbar.

Debug-Mode (PAL, US)

Ihr wollt einen Level auswählen, die Anzahl der Leben einstellen oder die Farbe des Blutes verändern? Im Hauptfenster, in dem Ihr zwischen Saturn-Modus, Boss-Modus usw. wählen könnt drückt Ihr einfach L,R,R,L,L,R.

- Als Bestätigung solltet Ihr ein Geräusch hören.
- Haltet L & R gedrückt und wählt einen Modus.
- Haltet L & R und drückt „start", dann solltet Ihr in ein Menü gelangen.

Jetzt könnt Ihr unendlich viele Leben erhalten, den Level wählen und Euch für rotes, grünes oder violettes Blut entscheiden. Leider kann man bei japanischen Versionen die Blutfarbe nicht wählen, der Rest funktioniert aber.

in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken. Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste



Theme Hospital
PSX

Level-Codes

Diese Kombinationen gebt Ihr als Paßwort an, wenn Ihr in die angegebenen Level wollt.

Level 2: X, ○, □, △, △, ○, □, X
Level 3: ○, ○, △, □, X, △, ○, △
Level 4: □, △, ○, □, X, X, △, ○
Level 5: ○, △, □, ○, X, △, ○, □
Level 6: □, △, □, ○, X, □, X, ○
Level 7: □, △, △, ○, X, □, △, ○
Level 8: △, □, ○, △, ○, □, X



Rascal
PSX

Räume und Level überspringen

Gebt in die Paßwort-Blase den Code HOUSE ein, um den Debug-Modus zu aktivieren.

Danach geht Ihr zu Rascals Haus. Am unteren Bildschirmrand seht Ihr, in welchem Raum und in welchem Level Ihr Euch befindet (dort sollte LAB 07 stehen). Lab steht für Rascals Haus. Drückt einmal R2, dann sollte die Nummer Ñ08ì auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen. Diese Nummer

bezeichnet den Raum, in dem Ihr Euch befindet. Drückt Ihr R1, erscheint unter der Nummer die Buchstabenfolge „CNS". Sie bezeichnet den Level im Schloß. Drückt nun R1 und R2, bis Ihr den Level und den Raum eingestellt habt, den Ihr spielen wollt.

Um den eingestellten Raum spielen zu können, haltet Ihr R2 gedrückt. Um in den eingestellten Level zu gelangen, haltet Ihr hingegen R1 gedrückt.



Gran Tourismo
PSX

Vier weitere Strecken

Um die vier zusätzlichen Strecken spielen zu können, müßt Ihr in allen drei Klassen auf den vier normalen Strecken gewinnen.



Tekken III
PSX / NTSC

Mit GON spielen

Ein einfacher Trick, um als Gon zu Spielen? Wenn Ihr im Survival oder im Force-Modus spielt und Euch, nachdem Ihr verloren habt, mit GON eintragt, könnt Ihr beim nächsten Mal mit Gon spielen.

Alternative Outfits

An die verschiedenen Outfits der einzelnen Charaktere gelangt Ihr, indem Ihr mit den Charakteren das Spiel verschieden oft durchspielt. Bei Jin müßt Ihr z.B. 50 Mal antreten, Law hingegen hat zu Spielbeginn bereits alle Outfits. Wenn Ihr in dem Charakterauswahl-Menü auf START bzw. die Punch oder Kick-Tasten drückt, hat Euer Charakter das entsprechende Outfit an.







NBA Courtside
N64

Versteckte Teams

Haltet die L-Taste gedrückt, während Ihr im Hauptmenü den Pre-Season-Mode wählt. Schaut Ihr Euch danach die Liste der Teams an, findet Ihr drei weitere Teams in der Liste.



Mystical Ninja - Starring Goemon
N64

Unbegrenzt Gold & Gegenstände

Geht in den ersten Raum in Oedo Castle oder irgendwo, wo es Gold und Gegenstände gibt, sammelt diese und verlaßt den Raum. Wenn Ihr den Raum danach wieder betretet, sollten die Gegenstände und das Gold erneut zur Verfügung stehen.



Madden 98
PSX

Versteckte Teams

Begebt Euch in das Menü „Spieler erstellen" und gebt folgende Spielernamen ein, um an die versteckten Teams zu gelangen.

EA Sports Team: .ORRS HEROES
Tiburon Team: . . .LOIN CLOTH
All Time Leaders: . . . .LEADERS
All Time Madden: . . . . .COACH
All 60s Team: . . . .PAC ATTACK
All 70s Team: . .STEELCURTAIN
All 80s Team: . . . .GOLD RUSH
NFC: . . . . .ALOHA
AFC: . . . . .LUAU



Deathtrap Dungeon
PSX

Level-Auswahl

Um diesen Cheat zu aktivieren, braucht Ihr einen Spielstand auf Eurer Memory Card.

Gebt dann im Hauptmenü die Tastenfolge L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1 ein. Wenn Ihr jetzt in das Menü „Spiel laden" geht, habt Ihr die Auswahl zwischen den verschiedenen Leveln.

Dead or Alive
PSX

Extraoptionen

Die ersten fünf Extraoptionen erhaltet Ihr ohne weitere Anstrengungen nach drei, sechs, neun, zwölf und fünfzehn Stunden Spielzeit.

Um die Extra-Voice zu erhalten, begebt Ihr Euch in den Trainingsmodus, schaltet die Command-List an und führt alle Moves aus, die dort angegeben sind.

Alternative Outfits

Um an die alternativen Outfits zu gelangen, müßt Ihr den Tournament-Modus durchspielen (alle Optionen sollten auf Normal gesetzt sein). Die weiblichen Charaktere haben übrigens alle 14 verschiedene Outfits.

Als Raidou spielen

Um Raidou spielen zu können, müßt Ihr das Spiel mit allen Charakteren in ihrem allerletzten Outfit und auf Spielstufe Normal durchspielen.

Als Ayane spielen

Um an Ayane zu gelangen, müßt Ihr das Spiel mit Raidou durchspielen.



Motorhead
PSX

Versteckte Autos und Strecken

Gebt im Optionsbildschirm COWRULES ein und Ihr erhaltet drei neue Autos und zwei neue Strecken.



Pitfall 3D
PSX

Verschiedenes

Gebt folgende Paßwörter ein, um in den Genuß der angegebenen Funktionen zu kommen.

CRANESBABY: . . . . . .original Pitfall Minispiel
GIVEMELIFE: . . .ein Extraleben
PLAYMOVIES: .alle FMV Sequenzen ansehen.
CREDITS: . . . .Mitarbeiterliste betrachten
ZEROGHARRY: . . . .Flugmodus
2DHARRY: 2D-Modus
BIGHEADHARY: Harry bekommt einen großen Kopf

Bei den folgenden Paßwörtern ist der Effekt noch ungeklärt, aber wir wollen sie Euch auch nicht vorenthalten.

. . . . .BESTFORLAST
. . . . .BIGWORMGUY
. . . . .CAKEWALK
. . . . .DEEPDARK
. . . . .DISCOLIGHTS1
. . . . .GEEHEISBIG
. . . . .GOINGDOWN
. . . . .HOTROCKS
. . . . .JAILBREAK
. . . . .MAGICGARDEN
. . . . .MAKEMEMIRA1
. . . . .METROPOLIS
. . . . .PITFALLCOMIC
. . . . .SPOOKYMESAS
. . . . .STEVECRANEME
. . . . .STOPTALKING
. . . . .TEMPLEME
. . . . .THUNDERDOMES
. . . . .VIGILANTE
. . . . .WOWTHATSHOT



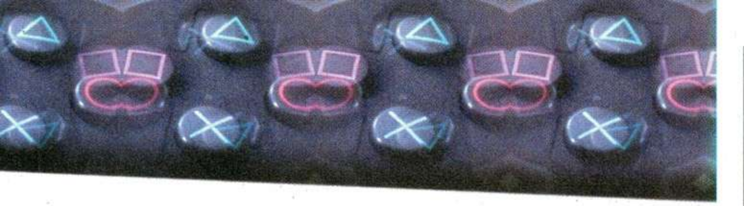
Reboot
PSX

Als Enzo spielen

Gebt im Hauptmenü die Kombination ○, ○, ○, ○, ○, L1, R1, ○, ○, ○ ein und beginnt ein neues Spiel, um als Enzo zu spielen.

Glitch Energie auffüllen

Wenn Ihr im Hauptmenü die Kombination ○, L1, ○, ○, ○, L1, R1, ○, ○, ○ eingeb,t wird besagte Energie aufgefüllt (Vorsicht: der Cheat funktioniert eventuell nicht, wenn Ihr den Extraschild aktiviert habt).



Extraschild

Gebt die Tastenfolge O, R1, O, O, O, L2, R2, O, O, O im Hauptmenü ein und mit jedem Glitch taucht ein Extraschild auf (Der Cheat funktioniert nicht gleichzeitig mit dem Cheat für die Glitch-Energie).



R-Types
PSX / NTSC

Level-Auswahl

Markiert im Titelbild entweder die „R-Type"- oder die „R-Type II"- Option und drückt dann zehnmal schnell hintereinander L2 und R2. Wenn Ihr dann mit Start ein neues Spiel beginnt, solltet Ihr Zugang zu allen Leveln inklusive der letzten FMV-Sequenz erhalten.

Turbo-Modus

Begebt Euch in den Pause-Modus (in R-Type oder in R-Type II) und haltet L2 gedrückt, während Ihr die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O eingebt.

Zeitlupe

Aktiviert den Pause-Modus (in R-Type oder in R-Type II), haltet L2 gedrückt und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, X ein.



San Francisco Rush
PSX

Verschiedene Autos

Um an andere Fahrzeuge zu kommen, drückt Ihr O bei der Auswahl der Gangschaltung. Je nachdem, wie weit Ihr den Circuit-Modus durchgespielt habt, könnt Ihr zwischen dem Low-Rider, dem Bus, dem Raketenauto, einem Taxi und einem Polizeiauto wählen. Um das Polizeiauto wählen zu können, müßt Ihr den Circuit-Modus vollständig durchgespielt haben.

Um an weiter Fahrzeuge zu gelangen, wählt Ihr im Auswahlmenü ein Fahrzeug und haltet folgende Tasten gedrückt, bis das Rennen beginnt.

Truck: L1
Buggy: R1
Hidden car: R1+R2

Um mit einem UFO ins Rennen zu starten, haltet Ihr R1+R2+L1+L2 in der Fahrzeugauswahl gedrückt und wählt ein Auto. Haltet die Tasten und drückt X im Getriebeauswahl-Menü. Dann haltet Ihr Δ gedrückt, bis das Rennen beginnt.

Strecken in umgekehrter Richtung fahren

Um die Strecken in umgekehrter Richtung zu fahren, müßt Ihr den Circuit-Modus durchspielen. Danach steht Euch eine Option zur Verfügung, in der Ihr die Fahrtrichtung ändern könnt.

Stunt-Modus

Spielt den Tournament-Modus durch und Ihr erhaltet eine Option, mit der Ihr die Golden Gate-Strecke im Stunt-Modus fahren könnt.

Diablo Tips & Tricks

Die Quests

Als letztes möchten wir uns noch kurz den sogenannten Quests in Blizzards Spielehighlight widmen. Insgesamt 17 an der Zahl, sind sie zwar logischerweise alle unterschiedlich, haben aber eine Sache gemeinsam: Löst man sie, bekommt man einen wertvollen Gegenstand oder einen hilfreichen Zauberspruch. Deswegen mein Tip: die Quests nicht vernachlässigen, sondern ihnen gewissenhaft nachgehen; das macht Euch das Leben erheblich leichter. Hier jetzt also eine Auflistung der Sonderaufträge mit einer kurzen Beschreibung.

1. The Butcher

Diese Quest erhält man fast immer, Auftraggeber ist der sterbende Einwohner von Tristram vor der dunklen Kapelle. Der Butcher ist ein grausames Monster, das Ihr in Level 2 finden könnt. Er befindet sich in einem großen Raum mit vielen zerfetzten Leichen. Bevor Ihr ihn herausfordert, solltet Ihr mindestens Stufe fünf erreicht haben, andernfalls wird es ein sehr kurzes Intermezzo. Für jeden der drei Charaktere gibt es eine andere Methode zum Sieg.

Krieger: Auf in den Nahkampf und kräftig auf ihn einschlagen. Hoher Dexterity-Wert vorausgesetzt. Viel Glück!

Diebin: Lockt den Butcher aus seinem Zimmer zu einer Absperrung mit einem Zaun. Hier könnt Ihr ihn von der anderen Seite aus bequem erledigen.

Zauberer: Betretet den Raum des Bösewichts und sprecht einen Firewall-Spruch. Jetzt macht Ihr schnell kehrt, verlaßt die Kammer des Grauens und schließt die Tür wieder. Der Bösewicht will hinterher und verbrennt.

2. Das vergiftete Wasser

Pepin, der Heiler, bittet Euch, den vergifteten Brunnen wieder zu säubern, indem Ihr die Quelle findet. Den Eingang zur Quellhöhle findet Ihr in Level 3, dort tötet Ihr alle anwesenden Monster und kehrt zu Pepin zurück. Als Dank erhaltet Ihr einen wertvollen Ring.

3. Ogdens Schild

Schankmeister Ogden hat sein Wirtshausschild verloren, möchte es aber gerne wieder. Also wendet er sich an Euch. Das hölzerne Kleinod befindet sich in einer Kiste, die von zahlreichen Overlords sowie einem Dark One namens Snotspill bewacht wird. Tötet die „Überherren", gebt Ogden sein Schild wieder, kehrt zurück und erschlagt Snotspill. Dafür erhaltet Ihr zwei Ausrüstungsgegenstände.

4. Magic Rock

Das hier ist einfach: Findet den Stein irgendwo in den Katakomben (Zufallsgenerator) und bringt ihn zu Griswold dem Schmied.

5. Arkaines Rüstung

In Level 5 befindet sich in einem großen Raum ein eigenartiger Schrein. Wenn Ihr den Level komplett erforscht habt, findet Ihr drei rote Steine, die Ihr mit eben jenem Schrein verwendet. Nachdem Ihr die nun erscheinenden Monster geplättet habt, öffnet sich eine Tür und Ihr erhaltet Zugang zu einer schweren Rüstung namens Arkaines Valor.

6. Die Kammer der Knochen

Den Zugang zur Chamber Of Bones findet Ihr in Level 6. Seid Ihr ins Verlies hinabgestiegen, müßt Ihr alle Skelette zu Knochenmehl verarbeiten, woraufhin Ihr einen netten Zauberspruch erhaltet. Auch nicht unbedingt eine schwere Quest.

7. Gharbads Quest

Gharbad den Schwachen findet Ihr in Level 4 der Katakomben. Er fleht Euch an, ihn nicht zu töten; dafür erhaltet Ihr einige Gegenstände. Nachdem man ihn einige Male bedroht hat, wird er pampig, daraufhin schlachtet man ihn doch noch ab und erhält ein weiteres Extra.

8. Blind Halls

Diese Quest erhaltet Ihr, wenn Ihr eins der in den Dungeon verteilten Bücher lest. Ihr müßt einen Raum finden, in dem es von den sogenannten Unseen, den Monstern, die nach einer Attacke unsichtbar werden, nur so wimmelt. Vernichtet alle und Ihr erhaltet ein nützliches Amulett.

9. Mad Zhar

Ihn findet man in Level 8. Mad Zhar ist äußerst unfreundlich und bittet Euch, ihn endlich in Ruhe zu lassen. Wenn Ihr jedoch sein Bücherregal untersucht, wird er zum Berserker und greift Euch ohne weitere Warnung brutal an. Das solltet Ihr Euch nicht bieten lassen. Erschlagt ihn und nehmt das magische Buch als Belohnung mit.

10. Anvils Quest

Griswold erzählt, daß man ihm seinen Amboß gestohlen habe, ohne den er nicht weiterarbeiten könne. Ihr findet das gute Stück in den Höhlen, wo es meist inmitten eines großen Lavasees auf einer schwer zugänglichen Insel steht. Bringt es zurück zum Schmied und Ihr erhaltet ein schönes Schwert.

11. Erschlagener Held

Diese Quest taucht immer auf! Der sterbende Kamerad gibt Euch einen Gegenstand; je schwerer Ihr Euch in den vergangenen Leveln getan habt, desto besser wird er ausfallen. Diebe erhalten einen Bogen, Krieger eine Rüstung, und die Magier unter Euch einen weiteren Zauberspruch.

12. König Leoric

Diese hier ist happig. Den Eingang zu Leorics Kammer befindet sich in Level 3. Hier seht Ihr Euch einer Unmenge von Skelett-Kriegern gegenüber, die von einem riesigen Knochengerüst mit einem Schwert der Klasse XXL angeführt werden. Leoric könnt Ihr faktisch nur mit einem Knüppel oder dem Holy Bolt-Zauberspruch besiegen, als Belohnung bekommt man die Krone der Untoten.

13. Fungal Tome

Diese Quest ist in vier Abschnitte aufgeteilt:

Findet die Fungal Tome und bringt sie zu Adria, der Hexe. Sie verlangt jetzt einen magischen Pilz.

Den Pilz findet Ihr in Level 10. Bringt ihn zur Hexe, woraufhin sie Euch aufträgt, ein Dämonenhirn für Pepin zu ergattern.

Um das Hirn zu bekommen, erschlagt Ihr einen Dämonen und sammelt die klebrige rosa Masse

auf. Die bringt Ihr Pepin und erhaltet einen Zaubertrank für Adria.

Adria ist schlecht drauf und verzichtet bockig auf das Fläschchen, das Ihr Euch daraufhin selbst genehmigt. Dafür gibt es +3 auf alle Attribute.

14. Lachdanan

In Level 15 findet Ihr den einst edlen Ritter der Königsgarde, Lord Lachdanan. Wenn Ihr ihm ein goldenes Elixir, ebenfalls aus Level 15, überreicht, erhaltet Ihr seinen Helm, die sicherlich besten Kopfbedeckung des ganzen Spiels.

15. Warlord Of Blood

Findet eine Schriftrolle in Level 13. Lest Ihr sie, öffnet sich eine Wand und der Warlord Of Blood erscheint zusammen mit einigen Blutrittern. Wenn Ihr sie alle besiegt, winkt eine saftige Belohnung: mehrere Rüstungen und Waffen der Extraklasse.

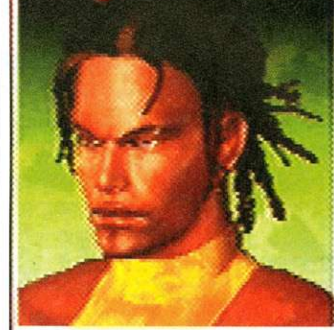
16. Erzbischof Lazarus

Am Ende von Level 15 lauern in der Kapelle der verrückte Erzbischof mit zwei Gehilfen auf, die Euch sofort attackieren. Wenn Ihr sie alle drei besiegt, fängt ein Pentagramm an zu leuchten; stellt Ihr Euch darauf, werdet Ihr zum Endgegner Diablo teleportiert.

17. Diablo

Jetzt ist es fast geschafft. Drei Hebel müßt Ihr umlegen, dann erscheint der Höllenlord persönlich, begleitet von einigen seiner gefährlichsten Magier und Blutritter. Versucht, ihn alleine wegzulocken, dann bekämpft Ihr in mit Holy Bolt-Wellen oder im direkten In-Fight. Kurze Zeit später sollte ihn das Zeitliche gesegnet und Ihr kommt in den Genuß des Abspanns. Viel Spaß und freut Euch auf Diablo II!

Tekken 3 Tutorial



EDDY GORDO

Allgemeine Kampftechnik: Eddys Bewegungen sind schwer vorherzusehen, d.h., man sollte ständig in Bewegung bleiben, um den Gegner immer wieder zu überraschen. Stillstand ist der Tod. Verbindet seine Ausweichtechnik (LP+RP) mit einem Elbow-Combo (LP, RP) oder einer „Freak Show" (O +LK+RK), die Euch weitere leichte Juggle-Treffer landen läßt. Als ebenfalls wichtig erweist sich der „Satellite Moon" (RK_LK), der jedoch sofort durch weitere Attacken erweitert werden sollte, man steht seinem Kontrahenten sonst schutzlos gegenüber. Er stellt gleichzeitig Eddys 10-String Chain-Opener dar.

Stärken:
+ Viele Bewegungen sehen ähnlich aus, sind damit schwer vorherzusehen und zu blocken
+ greift in der Regel die Beine des Gegner an, die ohnehin schlechter gedeckt werden
+ Richtig genutzt, kann sein Handstand den Widersacher auf dem falschen Fuß erwischen

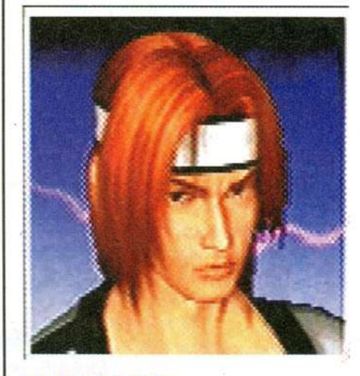
Schwächen:
- Unvollendete Satellite Moon-Combos lassen Eddy kurzzeitig offen für Konterattacken
- Wer ständig tief gegen Eddy deckt, kann ihm viel von seiner Angriffsstärke nehmen
- Ohne ausgereiftes Timing sieht man aufgrund seiner relativ langsamen Bewegungen gegen schnelle Charaktere wenig Land

Härtestes Special:
Fruit Picker: . . . . . . O +LK+RK

Die wichtigsten Specials:
Forward Handspring Kick: LK+RK
Boomerang: . . . . O, O+LK+RK
Hammerhead: geduckt, LP+RP, LP+RP
Jumpin Jacks: .LK+RK, LK+RK, O +LK+RK, O +LK+RK
Thong Bikini: . . . O +RK, LK, LK
Leg Whip-Mars Attack: .O +RK, RK, LK+RK

Combos:
1: . . . . .RK, LK, RK, RP, RK, RK, ...LK+RK, LK+RK, LK+RK, O , ...LK+RK, O , LK+RK
2: . . . . .RK, LK, RK, RP, RK, LK, ...O +RK, RK, LK+RK

Legende:
LP = Schlag mit der linken Faust
RP = Schlag mit der rechten Faust
LK = Tritt mit dem linken Fuß
RK = Tritt mit dem rechten Fuß
+ = gleichzeitig
, = nacheinander
_ = unmittelbar nacheinander



HWOARANG

Allgemeine Kampftechnik: Mit ihm ist es ganz wichtig, den Gegner auf Distanz zu halten (gerade außerhalb Sweep-Entfernung). Mit einem supercharged (LP+RP+LK+RK) Bird Hunter (O , RK, RK) befördert man den Gegner in die Luft, um anschließend weitere Treffer mittels eines Juggle-Combos anzubringen. Ein wichtiger Aspekt seiner Technik ist der Flamingo (Hwoarang steht auf einem Bein). Speziell gegen die langsameren Kontrahenten kann man mit ihm z.B. mittels Sidestep viel Schaden anrichten.

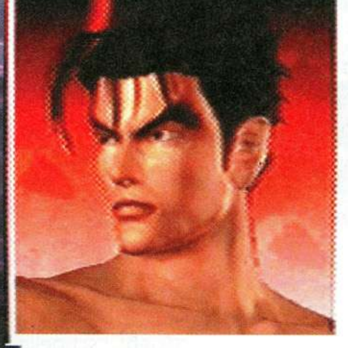
Stärken:
+ kickt stärker und schneller als jeder andere Charakter in Tekken3
+ gegen langsame und größere Fighter mit Hilfe eines Kick-Combos nahezu unschlagbar
+ schwer einzuschätzen, da sich viele Bewegungen ähnlich sehen

Schwächen:
- wenig Möglichkeiten, den Gegner zum Juggle in die Luft zu befördern
- verfügt über keinerlei Attack Reversals (nur über ein Low Parry: O +LP+LK)
- schwach im In-Fight

Härtestes Special:
Power Blast: . . . . O +LK, LP+RK

Die wichtigsten Specials:
Hunting Hawk: . . O +LK, RK, LK
Ecoli Righty: O , O , O +LK_LK
Rejection: . . . . .LP, RP, RK
Menace to Society: . .LK, LK, O +LK, RK, RK
Flying Eagle: . . . . .LK_RK
Dynamite Heel: . . . . O +LK+RK

Combos:
1: (vom linken Flamingo aus) . RP, RP, LK, RK, LK, RK, RK, RK, RK, LK
2: (vom rechten Flamingo aus) LP, RP, LK, RK, LK, RK, RK, RK, RK, LK



JIN KAZAMA

Allgemeine Kampftechnik: Sein Flash Punch Combo (LP, LP, RP) sollte möglichst als Konterattacke benutzt werden, idealerweise nach einem Sidestep. Der Lightning Uppercut kann zwar nicht gedeckt werden, er benötigt jedoch etwas Zeit (in der man extrem verwundbar ist), bevor er beim Gegner einschlägt. Am besten setzt man ihn an, wenn der Kontrahent gerade zu Boden gegangen ist. Man muß nicht immer alle zehn Treffer einer 10-String Chain anbringen, gerade gegen die besseren CPU-Kämpfer sollte man nach fünf oder sechs abrechen, bevor sie auf die Idee kommen zu kontern.

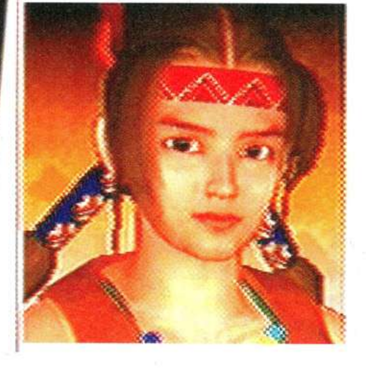
Stärken:
+ vielseitigster Charakter in Tekken3, ein echter Allrounder
+ kann die Reichweite seiner Angriffe geschickt variieren
+ Würfe sind seine Stärke (gerade nach einem Sidestep)
+ besitzt Reversal (O+LP+LK oder O +RP+RK) und Ultimate Tackle (O +LP+RP, RP, LP, RP, LP, RP)

Schwächen:
- im Vergleich zu den anderen Fightern wenig Moves > gewisse Vorhersehbarkeit
- Viele seiner Specials benötigen Richtungskombinationen > vorausschauend prügeln ist Pflicht

Härtestes Special:
Lightning Uppercut: . . . . .O +LP+RK

Die wichtigsten Specials:
Shoot the Works-Upper: LP, RP, LK, O +RK
Three Ring Circus: . . . . .LP+RK, RP, O +RK
Double Lift Kicks: . . . . .O +LK+RK
Laser Scraper: . . . . . .O, O+RP, LP, O +RP
Dragon to Low: . . . . . . .O, O, O +LP, RK
Roundhouse to Triple: .O +RK, RK, RK, RK

Combos:
1: . . .LK, RP, RK, LK, LP+RK, RP, RP, LP, RP
2: O, RP, RK, RK, RK, RK, RP, LP+RK, RP, LP
3: O, O, RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LK, RP,



JULIA CHANG

Allgemeine Kampftechnik: Sie ist sehr schnell, also sollte man mit ihr bevorzugt kontern (Sidestep!) oder aus einer gewissen Entfernung mit Combos in den In-Fight übergehen. Kontern läßt es sich besonders leicht mit der G-Clef Cannon (LP, LP, LP) oder mit einem Wurf. Sie vermag einen Wurfversuch abzubrechen, allerdings muß man dazu natürlich die Kombination kennen, die der Gegner gerade anwendet.

Stärken:
+ einfache, schnelle Moves
+ vielfältige Juggle-Möglichkeiten
+ Viele Schlagserien sind über alle drei Trefferebenen (High, Medium, Low) verteilt, daher schwer zu decken

Schwächen:
- schwächster Charakter in Tekken3
- bei Schlagserien anfällig für Reversals (die dann richtig Energie kosten)
- schwer zu erlernen, da man viele Moves, die teilweise wenig abziehen, auswendig können muß (Anfänger lassen besser die Hände weg!)

Härtestes Special:
Rush Bow & Arrow Kick: . . .LP, LP, RK, LK

Die wichtigsten Specials:
Spin Behind: . . . . .RP_ O
Ultimate Cannon: . . . . .RP+LK, LP
Triple Spinning: . . . . .RK, RK, LP
Slow Power Punch: O +RP, LP od. RK od. LK
Uppercut: . . .(während des Aufstehens) RP
Heavy Uppercut: . . . . .O +LP+RK

Combos:
1: . . .RP, LP, LP, RP, LK, LK, LK, RK, RK, LP
2: . . .RP, LP, LP, RP, LK, LK, RP, LK, RP, LP
3: . . .RP, LP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RK, LK



KUMA

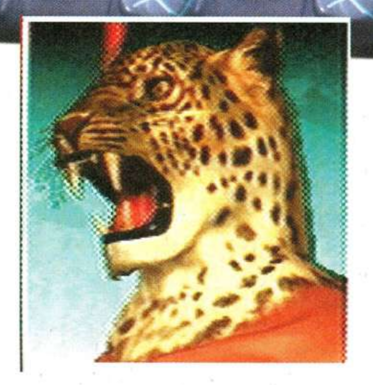
Allgemeine Kampftechnik: Wegen seiner Masse und seiner schieren Größe sind Kumas Bewegungen eher langsam. Er eignet sich nicht für den Einstiegsspieler und sollte ausschließlich von Tekken-Experten genutzt werden. Ohne Decken läuft gar nichts, Kuma ist schlicht nicht in der Lage, eine Serie von gezielten schnellen Attacken umzusetzen. Man muß sich also fast ausschließlich auf seine Chancen zum Kontern verlassen, die ziehen dem Gegner dann allerdings richtig Energie ab.

Stärken:
+ stärkster Charakter in Tekken3
+ große Reichweite bei Konterwürfen
+ gute, unblockbare Attacken

Schwächen:
- Seine Größe und seine Trägheit erschweren einen Sieg ungemein
- verfügt über keinerlei Reversals
- mickrige Reichweite bei Kicks

Härtestes Special:
Bear Hammer: . . . . .LP, LP, LP

Die wichtigsten Specials:
Double Hammer: . . . . .LP+RP, LP+RP
Sit Down Punches: . .LK+RK, LP, RP, LP, RP
Salmon Hunter: . . . . .O , O +LP+RK
Wind Mill Punches: .(geduckt), O +LP, RP, ...LP, LP
Deadly Claw: . . . . .O +LP+RP
Dance With Me: . . . . .O +RK . . . .(Gegner muß am Boden liegen)
Fatal Wind: . . . . .O , O +RP+LK+RK



KING

Allgemeine Kampftechnik: Kings Stil wird vom Wrestling dominiert, d.h., er beherrscht und setzt mehr Wurfattacken ein als jeder andere Fighter in Tekken 3. Sein Shoulder Tackle (O +RP+LK) erweist sich gerade gegen knieende Kontrahenten als nützlich; man startet z.B. mit einem Low Kick, der Gegner versucht tief zu decken, und man überrascht ihn mit dem Tackle. Auch die zweite Tackle-Methode, Ultimate (O ,LP+RP), sollte man beherrschen, hier kann der zu Boden gestreckte Kämpfer mit einem Leg Cross Hold (LK+RK) oder einem Cross Arm Lock (LP+RP) weiter gepeinigt werden.

Stärken:
+ kombiniert geschickt Schnelligkeit mit exzellenter Wurftechnik
+ Durch die riesige Auswahl an Wurfmöglichkeiten ist die Chance gering, daß der Gegner ausweichen kann
+ Sein Kick Reversal macht ihn stark gegen Lei und Law

Schwächen:
- wenige Punches und Kicks, er ist schließlich Wrestler
- Seine 10-String Chains sind zu langsam

Härtestes Special:
Deadly Boomerang: . . . . .Sidestep+LK+RK

Die wichtigsten Specials:
Frankensteiner: . . . . .O +LK+RK
Black Bomb: . . . . .O, O, O , LP+RP
Stagger Kicks: . .O+LK+RK, RK, RK, RK, RK
Knockout Punch: . . . . .Sidestep+RP
Reverse Moonsault:(Rücken zum Gegner) LP+RK
Atomic Blaster: . .(Rücken zum Gegner) LP+RP

Throws:
Jaguar Driver: . . . . . .LP+RP, O, O+LK+RK
Rolling Cradle: .O, O, O +LP+RK, LP+LK, ...LK+RK, RP+RK, LP+RP, LP+RP+LK
King's Bridge: O, O, O +RP+LK, LP, LK, RK, ...LP+RP, LK+RK

Combo:
1: . . .LP, RP, LP, LP, LK, LK, RK, RK, LP, RK



LEI WULONG

Allgemeine Kampftechnik: Ein einfacher, aber sehr effektiver Combo ist die Rushing Snake (LP, LP, LP, LP, LP, LP, O). Er muß aus der Schlangenstellung (z.B. O +RP+LK) ausgeführt werden! Der klassische Lei-Move hat eine kleine Schwäche: er kann, sofern der Kontrahent in der Lage war, den ersten Treffer zu blocken, gekontert werden. Nützlich gegen einen am Boden liegenden Widersacher ist der Falling Tree (O +RP).

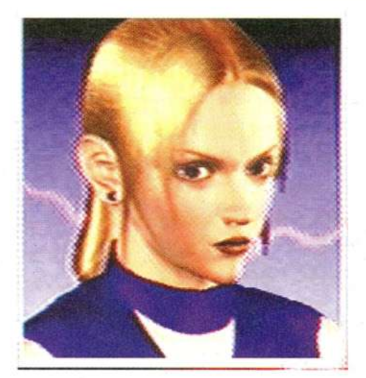
Stärken:
+ Kann sich „tot stellen“ und aus dieser Position vernichtende Treffer anbringen
+ Vielfältige Punch- und Kickkombinationen aus den unterschiedlichsten Stellungen (Kranich, Schlange, Phönix, etc.) machen seinen Kampfstil unberechenbar
+ guter „Unblockable“

Stärken:
- zu langsame 10-String Chains
- Seine sehr komplexe Technik macht einen schnellen Einstieg unmöglich
- keine Reversals

Härtestes Special:
Booby Trap: . . . .(im Rücken des Gegners) . . . . .LP+LK oder RP+RK

Die wichtigsten Specials:
Triple Tornado: . . . . .O +LK_RK, O
Lift Up Cannon: . . . . .RK_RK, LK, LK
Razor Rush Crane: . . . .O , LP, RP, LP, RP, .RK, O oder O
Beating Low Kick: . .O +RK, RP, LP, RP, LK
Flit Flip Flop: . . . . . .(Rücken zum Gegner) . . . . .LK+RK, LK+RK, LK+RK
Phoenix Strike: . . . . .O +LP+RK

Combos:
1: LP, RP, LP, LK+RK, RP, LP, RK, LP, RK, RK
2: LP, RP, LP, LK+RK, LK+RK, LK+RK, LP, LP, RP



NINA WILLIAMS

Allgemeine Kampftechnik: Ninas Geyser Cannon Combo (O +RK, LK) bildet eine solide Basis für einen Sieg. Neben der Tatsache, daß er schwer zu decken ist, hat er auch den Vorteil, den Gegner in die Luft zu befördern. Dort kann man ihn z.B. mit einem LP treffen und anschließend einen weiteren Geyser Cannon Combo ansetzen. Ihre 10-Strings gehören zu den gefährlichsten im Spiel; überhaupt sollte man mit Nina immer im Angriff bleiben, da sie schnell, aber nicht stark genug ist, mit nur einigen Treffern ein Match zu entscheiden.

Stärken:
+ einer der schnellsten Tekken 3-Charaktere
+ viele gute Combo-Möglichkeiten mit ausgelichenen Trefferzonen
+ vernichtende Kontermoves und Reversals

Schwächen:
- Die meisten ihrer Bewegungen und Specials sind schwer zu erlernen und schwer umzusetzen
- Ihre guten Wurftechniken sind nicht leicht während eines Gefechtes anzuwenden
- schwach, muß in der Regel doppelt so oft treffen wie stärkere Charaktere

Härtestes Special:
Power Charge: . . . . .O +LP+RP

Die wichtigsten Specials:
Biting Snake: . . . . .LP, RP, LP, RK
Double Explosion:LP, RP, LP, RP, O +LP+RP
Shut Up: . . . . .O , O , O , O +RP
Creeping Snake: . . . . . . .O +LK, RP, LP, RK
Flash Kick Bomb: O +LK, LK, LK, LP, RP, O +LP+RP
Can Opener: . . . . .O +RK, LK, RK

Combos:
1: . . .LP, RP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RP, RK
2: O , LP, RP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RP, RK



PAUL PHOENIX

Allgemeine Kampftechnik: Der Thruster (O , O , O +LP) ist immer für einen Treffer gut. Paul duckt sich bei der Ausführung, auf diese Weise geht er einem High Kick oder Punch geschickt aus dem Weg. Sein Hammer Punch (O +LP) beschert jedem Gegner Kopfschmerzen und läßt sich gleichzeitig um praktische Zusatztreffer wie einen Power Punch erweitern (einfach rechtzeitig RP drücken). Sobald der Kontrahent zu Boden gegangen ist, sollte man Pauls Burning Fist (O +LP+RP) auspacken, sie ist unblockable und benötigt deshalb etwas Zeit zur Ausführung.

Stärken:

+ Trotz seines Alters ist Paul noch ziemlich flott auf den Beinen
+ kontert gern und viel (besitzt Reversal!)
+ Auch ohne viel Übung läßt sich mit Paul gegen bessere Spieler gewinnen

Schwächen:

- fast keine Attacken, die auf die Beine des Gegners gerichtet sind
- Seine Combos benötigen eine kurze Anlaufphase, die ein geübter Spieler zum Reversal nutzen wird
- nicht sehr umfangreiches Moves-Repertoire

Härtestes Special:

Phoenix Smasher: . . . . . . .O , O , O , RP

Die wichtigsten Specials:

Shoulder Tackle: . . . . .O +LP+RK
Hammer Of Gods: . . . . .O +LP+RP
Triple Kick: . . . . .O , O +LK, RK, RK
Neutron Bomb: . . . . .O , O +RK
Hang Over: . . . . .O +LP, RK, RP
Shredder: . . . . .O +LK, RK

Combos:

1: . . .LP, RP, LK, RP, LP, RP, LP, RK, RP, LP
2: . . .LP, RP, LK, LP, RK, RP, LP, RK, RP, LP
3: . . . . .LP, RP, LK, LP, RP



YOSHIMITSU

Allgemeine Kampftechnik: Er verfügt über viele kurze Punch- und Kick-Combos, mit deren Hilfe man seinen Gegner fast unablässig unter Druck setzen kann. Niemand verfügt über mehr Unblockables als Yoshimitsu; sie alle auswendig draufzuhaben, sollte also ein wichtiges Ziel sein. Schon sein Basic Uppercut (O +RP) ermöglicht Juggle-Treffer, die man unbedingt anbringen sollte. Ebenfalls wichtig ist seine Technik der Meditation (O +LK+RK): Während der andere Kämpfer am Boden liegt, sollte man neue Energie sammeln.

Stärken:

+ exzellente Juggle-Starters kobiniert mit einer kurzen Reaktionszeit
+ verfügt über die meisten Unblockables in Tekken3
+ beherrscht sehr viele verschiedene Moves

Schwächen:

- zu wenig Sidestep-Attacken
- zu wenig Wurfmöglichkeiten, der Gegner kann somit leichter erraten, welchen man gerade benutzt, und ihn kontern
- sehr schwer zu kontrollieren, ohne viel Übung sieht man mit Yoshimitsu wenig Land

Härtestes Special:

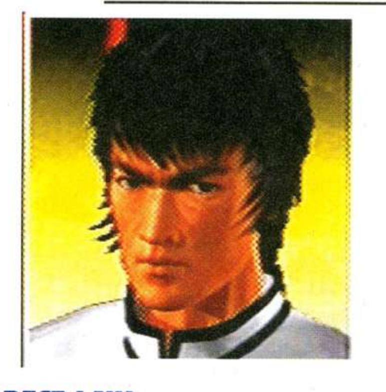
Meditation: . . . . .O +LK+RK

Die wichtigsten Specials:

Shark Attack Blow: . . . . . .O , O +LK+RK, ...LP+RP, LK+RK
Slap-U-Crazy: . . . . .O +LP, RP, O +RP . . . .(bis zu sechsmal)
Sword Poke: . . . . .O , O +LP
Gold Fist: . .O +LK+RK, O +LP, RK, O +LP
Spinning Harakiri: . . . . .O, O +LP+RK
Poison Breath: . . . . . . .O +LP+RP, LP oder . . . . .RP oder LK oder RK

Combos:

1: . . .LP, RP, LP, RK, RP, RP, RP, RK, LP, LP
2: . . .LP, RP, LP, RK, RK, RK, LP, LP, LP, LP
3: . . .RK, RK, RP, RP, RK, RK, LP, LP, LP, LP



FOREST LAW

Allgemeine Kampftechnik: Gerade gegen Anfänger, aber auch gegen Fortgeschrittene oder Profis erweist sich der Junkyard Kick Combo (O +RP, LK, RK) immer wieder als eine sichere Bank. Er ist unglaublich schnell und erschwert durch seine variierenden Trefferzonen das Decken ganz erheblich. Der Fake Step (O +LP+RP) wird in Kombination mit einem LP zu einer tödlichen Falle für einen angreifenden Gegner, und der Dragon Storm (O +LP, RP, LP) kann durch leichtes Verzögern der einzelnen Schläge extrem schwer zu kontern sein.

Stärken:

+ Seine Fähigkeiten zum Juggle sind exzellent und tödlich
+ besitzt einen Reversal für jede Trefferebene
+ kann in einem Combo leicht von Punches zu Kicks wechseln

Schwächen:

- Sein Unblockable ist viel zu langsam
- kann leicht zu einem Forest „Back Flipper" Law degenerieren
- nicht besonders stark, d.h., man muß seine Gegner oft treffen

Härtestes Special:

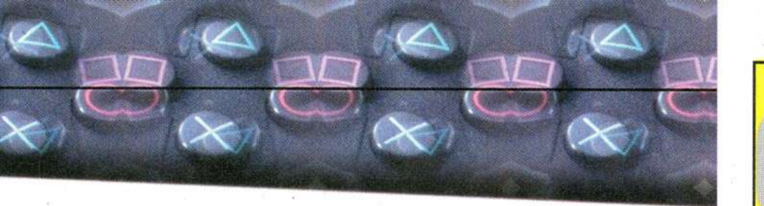
Upper Dodge: .O +LP+LK oder O +RP+RK

Die wichtigsten Specials:

Back Flipper: . . . . .O +RK, RK
Poison Arrow: . . . . .O +RP_LP
Triple Head Kick: . . .O +LK, LK, LK, LK, RK
Frogman: . . . . .O +LK+RK
Dragon Tail: . . . . .O +RK

Combos:

1: O , LP, RP, RP, LP, LK, O , LK, LK, RK, RK, RK
2: O , LP, LK, RP, RP, LK, O , LK, LK, RK, RK,





LING XIAOYU

Allgemeine Kampftechnik: Im wesentlichen gilt es, drei elementare Moves zu lernen. Zunächst ist wichtig, die Phönix-Kampfstellung einzunehmen (○ +LP+RP). Ling kann nun weder High noch Medium getroffen werden. Sobald ein Gegner einen Angriff versucht, sollte man den Sidestep verwenden und einen Wurf anwenden (Vorsicht vor „Low-Spezialisten" wie Eddy oder Hwoarang!). Zweitens sollte man die Storming Flower (○ +LP) verinnerlichen, sie besitzt gegenüber anderen Moves hohe Konterwirkung. Nummer drei nennt sich Mistrust (aus der Raindance-Stellung, ○ +LK+RK, einfach RK benutzen) und ermöglicht geschenkte Juggle-Treffer.

Stärken:

+ schnellster Charakter in Tekken 3
+ Dank der Geschwindigkeit fällt Kontern besonders leicht
+ Auch wenn es nicht so aussieht, hinter manchen Attacken steckt gehörige Power

Schwächen:

- Viele Moves kann sie nur mit dem Rücken zum Gegner anbringen, bei einem Combo hat sie dann keine Chance zu kontern
- schlechte Reichweite, die Mehrzahl ihrer Attacken trifft nur aus unmittelbarer Nähe zum „Opfer"
- Wenn gegen einen starken Fighter mal ein Move schiefgeht, dann kann das Match-entscheidend sein

Härtestes Special:

Storming Flower: . . . . ○ +LP

Die wichtigsten Specials:

Cloud Kick: . . . . ○ +LK
Spin Sticker: . . . .(aus der Hypno-Stellung, ...○ +LP+RP) RP
Thunder Strike: . . . .(aus der Hypno-Stellung, ... ○ +LP+RP) LP+RP
Fortune Cookie: . . . . ○ +LP+RP, RP, LP
Flower Power: . . . .(aus der Phönix-Stellung) . . . . ○ +RK, RK
Back Layout: . . . .(aus der Raindance-Stellung) . . . . ○, ○ +LK+RK

Combos:

1: . . . . ○, RK, LP, RP, LP+RP, LP, ...LK, RK, RK, RK, LP
2: . . . . ○, RK, LP, RP, RK, RK, ...RP, LP+RP, LP, RK, RP

... to be continued

GameBuster Codes PlayStation

Croc: Legend of the Gobbos

100 Diamanten . 8007 4BC0 0064
Unendlich Leben . 8007 5234 00FF
Alle sechs Gobbos gefunden
. . . . .8007 4BC8 0006
Alle fünf Kristalle gefunden
. . . . .8007 4D24 001F
unverwundbarer Croc
. . . . .8007 C486 FFF1
unsichtbarer Croc . . 8007 C486 0002
Level-Auswahl 8007 542C 00xx
Den gewünschten Level einsetzen (in Hex)

Jersey Devil

Unendlich Energie . . .8001 0044 1750
Anzahl der Kürbisse . . .8001 0040 00xx
. . . . .8005 C2CE 00xx

Oddworld: Abe`s Oddysse

Anzahl der geretteten Mudokons (in Hex)
. . . . .8008 2270 00xx
. . . . .8008 226E 0000
Spielgeschwindigkeit steigern
. . . . .8008 EB78 0C9F

Pro Prinball: Zeitshock

Unendlich Bälle 800B 03DC 0098
. . . . .800B D1CC 0001
Unendlich Ball Saver 800B 0180 086C
Unendlich davon im Novice Mode
. . . . .800B 02D0 3000

Skull Monkeys

Unendlich Leben 3009 B1E9 0009
100 Clay-Bälle 3009 B1EA 0064
Unendlich Schuß 3009 B1EB 0001
Unendlich Homing Birds . .3009 B1EC 0009
Unendlich Klones 3009 B1ED 0009
Unendlich Radiant Bälle . . .3009 B1EE 0009
Unendlich Halos 3009 B1EF 0001
Vogel-Copter 3009 B1EF 0002
Vogel-Copter and Halos . . .3009 B1EF 0003
Größe ändern (00-0A) 3009 B1F0 00XX
Alle drei 1970-Symbole . . .3009 B1F1 0003
Alle drei Swirlies 3009 B1F2 0003
Unendlich Affen 3009 B1F4 0009

Soul Blade Platinum

Spieler 1 unendlich Energie
. . . . .800C 0006 00F0
. . . . .800C 000A 00F0
Spieler 2 unendlich Energie
. . . . .800C 2F3E 00F0
. . . . .800C 2F42 00F0
Spieler 1 unendlich Power Moves
. . . . .800C 0162 0060
. . . . .800C 0166 0060
Spieler 2 unendlich Power Moves
. . . . .800C 309A 0060
. . . . .800C 309E 0060
Alle Waffen - Mitsurugi
. . . . .800E 9B3C 00FF
. . . . .800E A38C 00FF
. . . . .800E A3A0 00FF
Alle Waffen - Seung Mina
. . . . .800E 9B3E 00FF
. . . . .800E E38E 00FF
. . . . .800E A3A2 00FF
Alle Waffen - Taki
. . . . .800E 9B40 00FF
. . . . .800E A390 00FF
. . . . .800E A3A4 00FF
Alle Waffen - Li Long
. . . . .800E 9B42 00FF
. . . . .800E A392 00FF
. . . . .800E A3A6 00FF
Alle Waffen - Voldo
. . . . .800E 9B44 00FF
. . . . .800E A394 00FF
. . . . .800E A3A8 00FF
Alle Waffen - Sophitia
. . . . .800E 9B46 00FF
. . . . .800E A396 00FF
. . . . .800E A3AA 00FF
Alle Waffen - Siegfried
. . . . .800E 9B48 00FF
. . . . .800E A398 00FF
. . . . .800E A3AC 00FF
Alle Waffen - Rock
. . . . .800E 9B4A 00FF
. . . . .800E A39A 00FF
. . . . .800E A3AE 00FF
Alle Waffen - Hwang
. . . . .800E 9B4C 00FF
. . . . .800E A39C 00FF
. . . . .800E A3B0 00FF
Alle Waffen - Cervantes
. . . . .800E 9B4E 00FF
. . . . .800E A39E 00FF
. . . . .800E A3B2 00FF

Pandemonium 2

Unendlich Energie 800A CB3E 0004
Unendlich Leben 800A CB3C 0403

Ridge Racer Revolution Platinum

Alle 12 Autos 801D E564 0028
Mit Buggies fahren 801E 65DC 0028
immer auf Platz 1 . . . . . . .8007 C750 0001

Crash Bandicoot Platinum

Levelauswahl 8006 1628 001F

99 Leben 8006 15CE 0063

Pandemonium! Platinum

Unendlich Leben 3009 40DC 0003
alle Herzen 3009 40DD 0008
. . . . .3009 40DE 0008
255 Diamanten 8009 40E0 00FF
Unendlich Schüsse 8009 40E4 0001

Tekken 2 Platinum

alle Spieler freigeschaltet . . .800A 3E28 FFFF
. . . . .800A 3E2A 00FF
. . . . .800A 370C FFFF
. . . . .800A 370E 00FF
Spieler 1 unsichtbar 800D 0988 008C
Spieler 2 unsichtbar 800D 0934 008C
Spieler 1 unendlich Energie 800A 3742 006E
. . . . .800A 3744 00C8
. . . . .800A 3746 00C8
. . . . .800A 3748 00C8
. . . . .800D 0AC6 006E

Formel 1 Platinum

Unendlich Zeit 800C EB2C 0E74
Lava-Modus 3009 DAF0 0001
Glibber-Mode 3009 DAF1 0001
Bonus Track (Info 1) 3009 DAF2 0001
Buggy Modus . . . . .8009 DAEE 0001
Bike Modus . . . . .8009 DAEE 0100
Englisch Modus (Info 2) . . .3009 DAF3 0001
Franz. Modus (Info 2) 3009 DAF4 0001
Deutscher Modus (Info 2) .3009 DAF5 0001
Spanischer Modus (Info 2) 3009 DAF6 0001
Ital. Modus (Info 2) 3009 DAF7 0001
geänderte Kamera 3009 DAF8 0001
Uhr im Arcade-Modus anhalten
. . . . .800C EB2C 1350

Info 1: Um diesen Code zu aktivieren, muß evtl. erst eine Runde gedreht werden

Info 2: Immer nur eine Sprachvariante aktivieren

Rosco McQueen

Unendlich Wasser 8004 9848 0600
. . . . .8004 9E6C 0600
Unendlich Energie 8004 97C8 0064
. . . . .8004 9E64 0064
Unendlich Zeit 8004 9C28 4636
. . . . .8004 9C2C 4636
Unendlich Luft 8004 9582 1000
Unendlich Wurfäxte 8004 9840 00FF
Unendlich Wasserbomben .8004 9844 00FF
Unendlich Super Äxte 8004 983C 00FF
Unendlich Feuerlöscher 8004 97FC 00FF

charts

Lesercharts

1. Indiziertes Spiel (PS)
2. Gran Tursimo (PS)
3. Tekken 3 (PS)
4. The Need for Speed 3 (PS)
5. Tomb Raider 2 (PS)
6. Final Fantasy VII (PS)
7. Gex 3D (PS)
8. Warhammer:Dark Omen (PS)
9. Deathtrap Dungeon (PS)
10. FIFA '98 (PS/N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 3. Juli 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts
Gamers Point, Karlsruhe



PlayStation

1. Gran Turismo
2. Frankreich '98
3. Tekken 3
4. Forsaken
5. The Need for Speed 3

Nintendo 64

1. Frankreich '98
2. Mystical Ninja-Starr. Goemon
3. Yoshis Story
4. Aerofighters Assault
5. Lylat Wars

FUN GENERATION

1. Road Rash 3D (PS)
2. Tekken 3 (PS)
3. Banjo-Kazooie (N64)
4. North & South (Amiga)
5. Frankreich '98 (PS/N64)
6. Wetrix (N64)
7. Metal Gear Solid (PS)
8. Shining Force 3 (SAT)
9. Forsaken (PS)
10. Bio Freaks (N64)

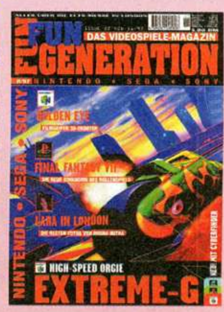
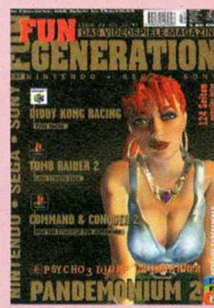
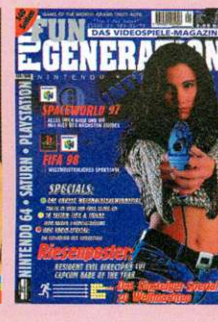
Die Gewinner aus FG 06/98:

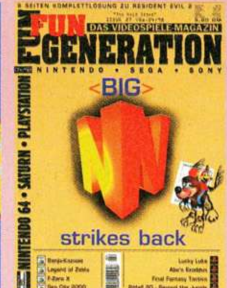
- Regina Rasmussen, Ahrensberg
- Birgit Zander, Berlin
- A. Hecht, Gelsenkirchen

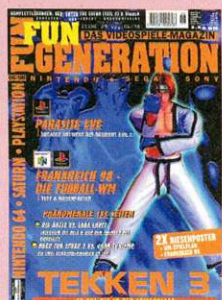
back issues









FG 10/96 ☐	FG 8/97 ☐	FG 01/97 ☐
FG 11/96 ☐	FG 9/97 ☐	FG 02/98 ☐
FG 12/96 ☐	FG 10/97 ☐	FG 04/98 ☐
FG 2/97 ☐	FG 11/97 ☐	FG 05/98 ☐
FG 6/97 ☐	FG 12/97 ☐	FG 06/98 ☐

pro Heft 5,80 DM = ☐

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM) ☐

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

E3-Preview

Welche Überraschungen erwarten uns diesmal in Atlanta

Drei Ausstellungstage, 30.000 Besucher, 50.000qm Ausstellungsfläche, ca. 450 Aussteller und unzählige Bildschirme, tonnenweise Messetand mit Firmenlogos, abartige Mengen an Papier für Presseinformationen, CDs mit interaktiven Zusammenstellungen der Firmen-LineUps sowie mehr oder weniger hübsche Messehostessen, abgestandene Luft, dröhnende Lautsprecher, hektische von Termin zu Termin eilende Menschen, eine handvoll Film-, TV-, Musik- und Sportstars, und die bange Frage, wo man mittags einen labbrigen Burger und eine völlig vereiste Cola herbekommen kann (natürlich Coca-Cola, denn in Atlanta ist der Stammsitz des Weltkonzerns), ohne eine Stunde anstehen zu müssen - dies sind grob die Eckdaten der Electronic Entertainment Expo, der Messe, auf der sich Jahr für Jahr die Videospielbranche ein Stelldichein gibt, auf der Sensationen enthüllt und essentielle Deals gemacht werden.

Die meisten hier vorgestellten Titel geistern schon seit geraumer Zeit im Internet, den Fachzeitschriften oder aber in den nicht ganz so verschwiegenen Gesprächen der Firmenmitarbeiter herum.

In puncto Hardware schaut natürlich erst einmal jeder in Richtung Sega. Deren neue Konsole DreamCast (Ex-Katana) soll allerdings nur hinter verschlossenen Türen am Tag vor der Messe gezeigt werden, doch keine Panik, wir haben eine Einladung für das Event (nähere Infos auch in der Backstage). Sega wird übrigens den drittgrößten Stand der Messe haben, wir wissen selbst nicht, was man da zeigen möchte. Vielleicht einen Rückblick auf vergangene Tage? Bei Nintendo wird wohl ein weiterer 64DD-Versuch gestartet werden. Als sicher gilt, daß Earthbound 64 und Talent Maker, ein Teil aus der Mario Artists-Serie vorgestellt werden soll. Zudem soll es ein Demonstrationsvideo über die Fähigkeiten des 64DD zu sehen geben.

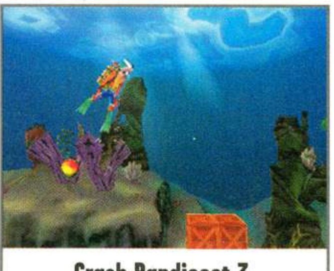


Conker 64



Conker 64

Das Software-Lineup wird wohl immer noch vorwiegend im Zeichen der PlayStation stehen, jedoch können wir mit weitaus mehr N64-Titeln rechnen als letztes Jahr. Psygnosis wird erstmals wipEout 64 vorstellen, Hasbro steigt mit Glover in die 64-Bit-Welt ein, Acclaim wird Turok: Seeds of Evil am Stand haben, und bei Nintendo warten neben Conker 64 (Ex-Conkers Quest), F-Zero X und Zelda 64 auch noch Überraschungen wie Donkey Kong 64 (vielleicht doch in Modulform), Pokemon Stadium oder Jet Force Gemini von Rare. Hierbei handelt es sich um einen Action-Shooter aus der Third Person-Perspektive. Rare hält sich noch bedeckt; alles was sie sagen ist, daß es wirklich große Wummen enthalten wird. Apropos Rare: das Entwicklerteam des indizierten 007-Shooters Golden Eye meldet sich mit einem Stück Software zurück, das Spielerherzen höger schlagen lassen wird. Perfect Dark ist laut Rare „Alles, worauf die Menschen da draußen in puncto Videospiel jemals gewartet haben."



Crash Bandicoot 3



Crash Bandicoot 3



Crash Bandicoot 3

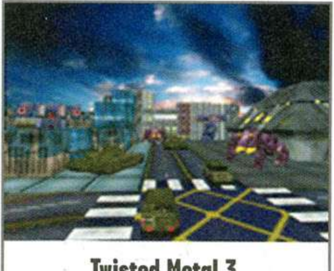

Perfect Darkness


Castlevania 64


G-Shock



ISS 98


Twisted Metal 3


Turok: Seeds of Evil


Turok: Seeds of Evil


ISS 98

Darüber hinaus werden fast fertiggstellte Versionen von ISS 98 (Konami), Tonic Trouble (UBI Soft), WWF Warzone (Acclaim) und V-Rally 64 (Infogrames) zum Antesten bereitstehen.

Eidos wird neben dem 3D-Shooter Daikatana (N64) des Ex-id-Masterminds John Romero auch noch Fighting Force 64 vorstellen. Erneut prügelt und schießt Ihr Euch durch 3D-Welten, um Dr. Zeng das Handwerk zu legen. Final Fight-Fans werden ihren Spaß haben. Am Stand wird zudem eine spielbare Version von Tomb Raider 3 (PlayStation) laufen, -wie jedes Jahr wird hier der neuste Teil der Superserie präsentiert.

Bei Midway können sich Kritiker von den Qualitäten der Fortsetzung des Arcade-Hits San Francisco Rush überzeugen. Rush 2: Extreme Racing USA (N64) läßt Euch ähnlich wie bei Cruisn' World quer duch die Staaten tuckern.

UBI Soft wird endlich eine fortgeschrittene Version von Rayman 2 (N64, PS) auf Lager haben. Ein Sequel zu F1 Racing wird auch für Nintendos 64-Bitter über die Bildschirme flimmern, hier hat diesmal allerdings nicht Human seine Finger im Spiel gehabt, sondern die Programmierer von F1 Racing Simulation für PC.

In der nächsten Ausgabe werden wir Euch wie immer die Highlights präsentieren, die fünf wichtigsten Spiele im E3-Preview haben und Euch die News über DreamCast und 64DD vorlegen.

HOT E3-Games

PlayStation

Abes Exoddus (GT Interactive)

Boxing 99 (EA)

C-A Contra Adventure (Konami)

Colony Wars: Vendetta

Cool Boarders 3 (Sony)

Crash Bandicoot 3 (Sony)

Dolphins Dream (Konami)

Final Fantasy VIII (Square)

Formel 1 98 (Psygnosis)

Klingon Acadamy (Interplay)

Metal Gear Solid (Konami)

Rayman 2 (UBI)

Silent Hill (Konami)

Small Soldiers (Hasbro)

Tomb Raider 3 (Eidos)

Twisted Metal 3 (Sony)

Warhawk 2 (Sony)

Nintendo 64

Twelve Tails : Conker 64 (Nintendo)

extreme-G 2 (Acclaim)

F-Zero X (Nintendo)

Iggys Reckin' Balls (Acclaim)

Jet Force Gemini (Nintendo)

Looney Tunes (Infogrames)

Mission Impossible (Infogrames)

NHL 99 (EA)

Perfect Dark (Nintendo)

V-Rally 64 (Infogrames)

wipEout 64 (Psygnosis)

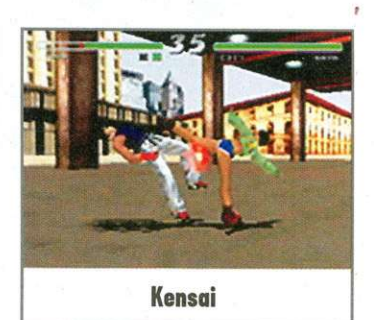
WWF Warzone (Acclaim)

Zelda 64 (Nintendo)


Jet Force Gemini



Perfect Darkness


Kensai



San Fransisco Rush 2

No. 31 am Kiosk ... ab dem 08.07.1998

Atlanta im Brennpunkt
Der große E3-Messebericht
Neue Software, neue Hardware, neue Perspektiven?

PlayStation vs Nintendo 64
Bio Freaks
Welche Hardware prügelt besser?

Im Dunkeln ist gut munkeln
Heart of Darkness
Sechs Jahre - sechs Punkte?

Licht am Ende des Rollenspiel-Tunnels
Breath of Fire 3
Capcom weiter in Bestform?

Gemeinsam springen
Blasto & Tombi
Mit Sony in einen heißen Jump'n Run-Sommer?

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

Redaktion:
Fabian Döhla,
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Rabea Schmiedehausen, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
X-Ample, FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 40691-10
Fax.: 0931 / 40691-23

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 40691-12

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland [Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung]:Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: [0711]1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: [040] 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 [Inland], DM 79,20 [Ausland], Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart [BLZ 600 100 70] 211 717-707
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
[BLZ 790 800 52] 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
[BLZ 790 200 76] 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
[BLZ 790 501 30] 17 400
Postgirokonto Nürnberg
[BLZ 760 100 85] 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Yamahama DSP A1, Kalkofes WM-ABC, DTS, A350, DVD, AC3, MPEG2, SVHS, RGB, CODE1, FBAS, X25C02 & VIVA ITALIA

Special Thanx: UBI Soft, Laguna, Konami & GT Electronic
Very Special Thanx an: Euch Leser!

Spruch des Monats: Lass uns nackt den Twist tanzen! [Sven]



IV. Quartal 97 - 57.314 (verkaufte Ex.)
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.







Theo Kranz Versand

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

PlayStation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
WIE OBEN, INKL. ORIG. MEMORY CARD UND ZWEITEM CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
X-PLORER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß) 29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) 119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95



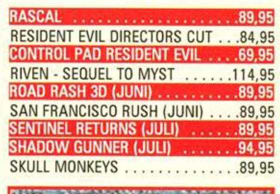
COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95

MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
ACTUA TENNIS 89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98 (JUNI) 89,95
AIRONAUTS (AUG) 89,95
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
ALUNDRA (JULI) 89,95
ARMORED CORE (JUNI) 89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95
AZURE DREAMS (JULI) 89,95
BABY UNIVERSE (JUNI) 79,95
BATMAN UND ROBIN (JUNI) 84,95
BLASTO (JULI) 79,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI) 79,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI) 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CART INDY CAR-WORLD SERIES 79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JUNI) 89,95
CYBALL ZONE 89,95



Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



GRAN TURISMO (PSX) 89,95

DEAD OR ALIVE (JUNI) 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95
DIABLO 89,95
DREAMS (JUNI) 89,95
EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FLUID (AUG) 79,95

ALUNDRA (JULI) (PSX) 89,95 — BREATH OF FIRE 3 (JUNI) (PSX) 89,95 — BATMAN & ROBIN (JUNI) (PSX) 84,95 — EVERYBODY'S GOLF (JUNI) (PSX) 79,95

FORMEL 1 '97 109,95
FORSAKEN 84,95
GEX 2 (GEX 3D) 89,95
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95
GOLDEN GOAL '98 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 89,95
INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95

DEAD OR ALIVE (JUNI) (PSX) 109,95 — HEART OF DARKNESS (JULI) (PSX) 89,95 — ROAD RASH 3D (JUNI) (PSX) 89,95 — NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95

KICK OFF WORLD (MAI) 89,95
KLONOA (JUNI) 89,95
KULA WORLD (JULI) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MAGESLAYER (JULI) 89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95
MEDIEVIL (JUNI) 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTORHEAD 89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,95



ONE (PSX) 89,95 — PREMIER MANAGER '98 (PSX) 89,95 — GEX 2 (GEX 3D) (PSX) 89,95 — KULA WORLD (JULI) (PSX) 89,95

NASCAR '98 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NBA PRO '98 99,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NEWMAN HAAS RACING 89,95
NHL '98 89,95
NHL FACE OFF '98 (JUNI) 79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
ONE 89,95
PANDEMONIUM 2 84,95
PET IN TV (JUNI) 79,95
PITFALL 3D 89,95
POINT BLANK (JUNI) 89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI) 154,95
POY POY 89,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95

RASCAL 89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D (JUNI) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH (JUNI) 89,95
SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95
SHADOW GUNNER (JULI) 94,95
SKULL MONKEYS 89,95



FRANKREICH '98-FUßBALL-WM (PSX) 89,95 (N64) 119,95

SNOWRACER '98 89,95
SPAWN 79,95
SPICE WORLD 49,95
STEEL REIGN 79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 84,95
SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TEST DRIVE 4 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOCA TOURING CAR CHAMPION. 89,95

GOLDEN GOAL '98 (PSX) 89,95 — FORSAKEN (PSX) 84,95 (N64) 129,- — TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95 — TOTAL NBA '98 (PSX) 89,95

TOMB RAIDER 2 89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 19,95
TOMBI (JULI) 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TOTAL NBA '98 89,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 89,95
UBIK 99,95
V-BALL 89,95
V-RALLY 89,95
VIGILANTE 8 (JUNI) 89,95
VIPER (JULI) 89,95
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95
VR BASEBALL '99 79,95
VS. (VERSUS) (JUNI) 99,95
WARGAMES (JULI) 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 79,95
WCW NITRO (JUNI) 99,95
WILD ARMS (JULI) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WRECKING CREW (JUNI) 99,95
WWF WARZONE (JULI) 89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,95
XENOCRACY 94,95
YOUNGBLOOD (JULI) 89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG) 79,95



VIGILANTE 8 (JUNI) (PSX) 89,95 — VIPER (JULI) (PSX) 89,95 — GT 64 CHAMP. ED. (JUNI) (N64) 124,95 — WETRIX (JUNI) (N64) 109,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB 129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
HYPER PAK(RUMB.PAK+MEM.CARD) 49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95

AERO FIGHTER ASSAULT 139,95
AERO GAUGE (JUNI) 144,95
BANJO UND KAZOOIE (JULI) 89,95

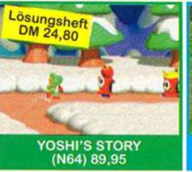
Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95

BIO FREAKS (JULI) 129,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUST A MOVE 2 99,95
CRUISIN WORLD (JUNI) 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EXTREME G 119,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 119,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 129,95
G.A.S.P. (JULI) 149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 139,95
GT 64 CHAMPIONSHIP ED. (JUNI) 124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 89,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) 89,95
MARIO KART 64 89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE 129,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 99,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA PRO '98 139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RECKIN' BALLS (AUG) 129,95
SNOWBOARD KIDS 89,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
TETRISPHERE 89,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY98 129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,95
WETRIX (JUNI) 109,95
WWF WARZONE (JULI) 129,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95
CROC 89,95
DARK SAVIOUR 74,95
DRAGON FORCE 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '98 39,95
NBA ACTION 98 89,95
NHL '98 49,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 89,95
SEGA TOURING CAR 99,95
SHINING FORCE 3 (JUNI) 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEP SLOPE SLIDERS 94,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WARCRAFT II 89,95
WINTER HEAT 94,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95



YOSHI'S STORY (N64) 89,95



SHINING FORCE 3 (JUNI) (SAT) 89,95



BURNING RANGERS (JUNI) (SAT) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
ANDRETTI RACING(ENGL.A) 24,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE 14,95
DARKLIGHT CONFLICT 24,95
FORMULA KARTS 39,95
JOHNNY BAZOOKATONE 14,95
MADDEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 49,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '97 24,95
NBA LIVE '98 39,95
NHL '98 49,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
SWAGMAN 24,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 24,95
VIRTUAL HYDLIDE 24,95

NINTENDO 64

INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
MULTI RACING CHAMP. 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SONY PLAYSTATION

MASS DESTRUCTION 59,95
MOTOR MASH 59,95
NOTE 59,95
OLYMPIC GAMES 49,95
POWERBOAT RACING 59,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95

PLATINUM-EDITION

ADIDAS POWER SOCCER 49,95
AIR COMBAT 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
CRASH BANDICOOT 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FADE TO BLACK 44,95
FORMEL 1 '96 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
INT. TRACK AND FIELD 44,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
THUNDERHAWK 2 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. *** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

Bei Anpfiff Action

